09 216 2015
КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD
WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

DOOM И FALLOUT 4

РЕПОРТАЖ С QUAKECON 2015

ИГРЫ НА ВЫЖИВАНИЕ

КАК ОДИН ЖАНР ЗАХВАТИЛ ИНДУСТРИЮ

МОНИТОР БЕЗ ТОРМОЗОВ

ИССЛЕДУЕМ NVIDIA G-SYNC

ВИДЕО/ИГРЫ

КАК РАЗВИВАЛОСЬ FULL MOTION VIDEO

ХИТМЭН
АГЕНТ 47

ВСЁ О НОВОМ ФИЛЬМЕ
•
ИСТОРИЯ СЕРИИ
•
ПРЕВЬЮ ИГРЫ

GAMESCOM 2015

MAFIA III И ДРУГИЕ ИГРЫ ВЫСТАВКИ

ЭВОЛЮЦИЯ НОУТБУКОВ

ТЕСТ НОВОГО MACBOOK

ОСЯЗАЕМОЕ БУДУЩЕЕ

OCULUS RIFT, HTC VIVE И PROJECT MORPHEUS

20% СКИДКА НА FALLOUT 4

KASPERSKY ANTI-VIRUS
БЕСПЛАТНАЯ ВЕРСИЯ НА МЕСЯЦ

16+

9 771560 258026 15009
игромедиа

by Hopnady

ИГРЫ В НОМЕРЕ

QUANTUM BREAK • DARK SOULS 3 • STAR WARS BATTLEFRONT • ELEX
CALL OF DUTY: BLACK OPS III • SCALEBOUND • JUST CAUSE 3 • HER STORY
LIFE IS STRANGE • MIRROR'S EDGE • FORZA MOTORSPORT 6 • ROCKET LEAGUE
RAINBOW SIX SIEGE • MASTER OF ORION • UNTIL DAWN • SOMA • NEED FOR SPEED

NEVERWINTER

STRONGHOLDS

ТВОЙ ДОМ, ТВОЯ КРЕПОСТЬ

МАССОВЫЕ PVP-БИТВЫ
В ЛЕГЕНДАРНОЙ
MMORPG!

1000 КЛЮЧЕЙ С ПОДАРКАМИ

ТОЛЬКО ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ
«ИГРОМАНИИ» И «МИРА ФАНТАСТИКИ»

IGROMANIA.RU/KEYS/NWS

16+

РЕКЛАМА

ЛАБИРИНТ БЫЛ
ВСЕГО ЛИШЬ НАЧАЛОМ

БЕГУЩИЙ В ЛАБИРИНТЕ
ИСПЫТАНИЕ ОГНЁМ

16+

В КИНО
С 17 СЕНТЯБРЯ

WWW.MAZERUNNER2.RU

#SCORCHTRIALS

РЕКЛАМА

ИГРОМАНИЯ
Издается 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Геворг Акопян
Зам. главного редактора Ян Кузовлев
Выпускающий редактор Надежда Недова
Редакторы Дмитрий Колганов, Артемий Козлов, Родион Ильин
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Игорь Пехтерев, Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Игорь Пехтерев, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Вера Светлых
Корректура Мария Луговская
Переводчик Ольга Букреева

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Редакционный директор Геворг Акопян
Директор по производству Азам Данияров
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Ирина Нечаева, Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36254 – Игромания с DVD
«Пресса России» (Книга-Сервис), 20958 – Игромания с DVD
«Почта России» (МАП), 16753 – Игромания с DVD

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, Шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва, Вильнюсский район, дер. Пашилайчай, ул. Вакарине, 1.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2015
© Igromania, 1997-2015

Тираж 48 100
Circulation 48 100

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)

Всем привет!

В этот раз я не стану рассказывать, как проходила работа над номером и что мы для вас подготовили, – об этом вы узнаете от ведущих разделов на соответствующих страницах. Мне хочется напомнить вам, дорогие читатели, что мы всегда очень внимательно прислушиваемся к вашему мнению. Мы им дорожим. И мы хотим, чтобы вы чаще его высказывали. С этой целью вернулась любимая многими рубрика «Почта» – в обновленном виде. Отправляйте свои вопросы по адресу *post@igromania.ru*. Полина и Леша внимательно прочитают ваше письмо и, если найдут интересным, обязательно ответят и вручат вам приз. Подробнее об этом – на странице 138.

Вторая тема, которую мне хотелось бы затронуть, – это подписка. Те из вас, кто привык покупать «Игроманию» в киосках и магазинах, наверняка заметили, что цена частенько сильно кусается. Связано это с тем, что распространители переживают не лучшие времена и в попытке заработать взвинчивают цены, накручивая сверху по 150—300%.

Нас такое положение вещей сильно расстраивает, поскольку мы хотим, чтобы журнал был доступен как можно более широкому кругу читателей. Именно поэтому мы предлагаем обратить внимание на подписку. Если оформить предложение на год через наших партнеров *МагазинЖурналов.рф*, один номер с диском будет обходиться вам всего в 180 рублей (с доставкой – около 250).

Кроме того, подписку можно оформить в любом почтовом отделении России по следующим каталогам:

- «Роспечать», 36254 – «Игромания» с DVD.
- Объединенный каталог «Пресса России» (Книга-Сервис), 20958 – «Игромания» с DVD.
- «Почта России» (МАП), 16753 – «Игромания» с DVD.
- Еще один способ – агентства альтернативной подписки «Урал-Пресс» *ural-press.ru* и «Прессинформ» *pinform.spb.ru*.

Наконец, владельцам мобильных устройств на iOS и Android доступна полноценная цифровая версия – просто вбейте слово «Игромания» в поиске Google Play или App Store.

Информация о том, где еще можно приобрести «Игроманию», доступна на нашем сайте по адресу *igromania.ru/magazine/podpiska*. Подумайте об оформлении годовой подписки. Так вы всегда будете знать, что новый номер достанется вам по честной цене. А мы будем рады тому, что наши читатели, для которых мы и трудимся, не переплачивают лишнего. До скорых встреч!

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 29 сентября.

Геворг Акопян

gevorg@igromania.ru ● vk.com/gevakopyan ● instagram.com/gevbrave

by Hemadoy

ИГРОМАНИЯ

СТРИМ

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ

◆

ЕЖЕДНЕВНЫЕ
УТРЕННИЕ НОВОСТИ

◆

ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

◆

РОЗЫГРЫШИ
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

TWITCH.TV/IGROMANIA

РЕКЛАМА

16+

СОДЕРЖАНИЕ №09 (216) 2015

6

6-17 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
6 Hitman

18-37 GAMESCOM
18 Праздник городского масштаба
19 ELEX
20 Quantum Break
22 Dark Souls 3
24 Mafia 3
26 Scalebound
27 Crackdown 3
28 Star Wars: Battlefront
29 Need for Speed
30 Mirror's Edge: Catalyst
31 Forza Motorsport 6
32 Just Cause 3
33 Master of Orion
34 Rainbow Six: Siege
35 Call of Duty: Black Ops 3
36 Star Citizen и Elite: Dangerous

38-47 QUAKECON
38 Если бы хиппи играли в видеоигры
42 Fallout 4
44 Doom
46 Ручная сборка: моддинг фанатов

48-51 SAN DIEGO COMIC-CON
48 Фестиваль для фриков и гиков

52-65 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
52 SOMA
58 Until Dawn
60 Мор. Утопия
64 ARK: Survival Evolved

66-91 ВЕРДИКТ
66 Легенды Эйзенвальда
68 Victor Vran
70 Rocket League
74 Her Story
82 Godzilla
86 Submerged
88 Life is Strange: Episode 4
90 King's Quest: A Knight to Remember

92-93 ИГРОСТРОЙ
92 OVIVO: два цвета идеи

94-103 НЕ ОДНОЙ СТРОКОЙ
94 Игры на выживание

104 ИГРОМАНИЯ РЕКОМЕНДУЕТ
104 Семь лучших игр

105-107 КИНО
105 Бегущий в лабиринте
106 Зловещие организации

108-119 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ
106 Виртуальная реальность
118 Дань памяти Сатору Ивата

120-137 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ
120 Планшет HP Pavilion X2
123 Ноутбук Dell Alienware 15
126 Apple MacBook 12
130 Гарнитура Astro Gaming A40
132 Монитор ASUS RoG Swift PG278Q
134 Планшет Lenovo Yoga Tablet 2 Pro
136 Разумный компьютер

138-139 ПОЧТА
138 Ответы на письма читателей

140-141 МОЗГОВОЙ ШТУРМ
140 Мозговой штурм

142-144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ
142 Запуская кампанию

ПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Destiny: The Taken King
Dark Souls 3

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
Dark Souls 3
Deus Ex: Mankind Divided
Life is Strange: Episode 4 — Dark Room
G2A.com

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Perfect World Europe	2-я обложка
ООО «КРИ»	3-я обложка
ООО «Игромедиа»	4-я обложка

В номере

Archos	5
Двадцатый Век Фокс СНГ	1
ООО «Игромедиа»	3

by Hennady

18

74

38

ARCHOS
Entertainment your way

Французский
СТИЛЬ
в России!

РЕКЛАМА

IPS HD дисплей **(1280x720)**
8 МП для новых фотовпечатлений
Мощь **8 ядер** для HD-развлечений
Поддержка карт **microSD**
1 ГБ ОЗУ **16 ГБ ПЗУ**
Поддержка **2x** SIM-карт
5 МП для ярких селфи
Ультратонкий и легкий **(7.2 мм/125 г)**

archos.com/ru

ARCHOS
50 Oxygen+

ИСТОРИЯ СЕРИИ: HITMAN

КЛОН ЗА КЛОНОМ

ДМИТРИЙ ЕЖОВ

Среди прочих героев стелс-экшенов Хитмэн четко выделяется тем, что благодаря ряду тонкостей биологического толка с течением времени он почти не меняется. Речь не столько о внешности – хотя образ лысого киллера в черном пиджаке давно уже стал маркой почти столь же узнаваемой, как Бэтмен или, скажем, Терминатор, – сколько о характере: перед нами своего рода оболочка, живой аватар, с которым невозможно себя идентифицировать, но который при этом идеально вписывается в логику компьютерных игр. Его цели четко мотивированы, его хладнокровие блестяще обосновано. Сэм Фишер из **Splinter Cell** в какой-то момент мутировал в злого бородатого мстителя и перестал быть идеальной машиной смерти: первобытная ярость, как ни крути, слабо сочетается с филигранными маневрами в тени (см. **Conviction** с его непривычными экшен-эпизодами). О метаморфозах, случавшихся в разное время с Солидом Снейком, и говорить нечего – трагизм давно перекрывает в нем все остальное. Хитмэн – в первую очередь безотказный рабочий инструмент, и по этой причине он особенно органичен в центре историй, где герою важно проявлять расчетливость, безжалостность и выдержку.

Тем интереснее посмотреть, как на протяжении пятнадцати лет менялось пространство вокруг этой фигуры.

HITMAN: CODENAME 47

Серия Hitman зародилась в союзе двух студий, оставшихся без средств и попечения издателя **Scavenger, Inc.** в конце 1990-х: **Zyrinx** (Копенгаген; авторы **Sub-Terrania**) и **Lemon** (Лос-Анджелес; шутер **Amok**). Оба коллектива изначально представляли так называемую демосцену – субкультуру девелоперов-самоучек, демонстрирующих свои навыки (в команды обычно входили программисты, художники и композиторы) путем создания различных технодемо. В Scavenger, Inc. же использовали уникальную на тот момент бизнес-модель: под их крылом работали и развивались люди, не получавшие специального образования, но с явным талантом и страстью делать уникальные игры. После банкротства компании, в 1998 году, большая часть самородков не осталась без дела. Собственно, **IO Interactive**, известная сегодня в первую очередь за счет Hitman, стала результатом коллаборации Zyrinx, Lemon и **Nordisk Film&TV**; уже знакомые между собой команды заручились поддержкой датского издателя, чтобы сочинить игру-подражание гонконгским боевикам типа «Круто сваренные» – простой, свирепый и зрелищный экшен.

Речь тут, впрочем, больше об инициативе издателя, сами авторы всю жизнь мечтали делать амбициозные, технически сложные игры, и даже содержали для этих целей вторую студию, **Reto-Moto**. Однако сошлись

БЕЛЛЕТРИЗАЦИЯ

В числе лицензированной продукции по вселенной Хитмэна есть пара пристойных романов. Первая книга про Сорок Седьмого, Enemy Within Уильяма Дитца, описывает события, происходившие в промежутке между Silent Assassin и Blood Money; если коротко, здесь все крутится вокруг конкурентов Агентства, стремящихся устранить Хитмэна. Помимо прочего, роман проливает свет на детство наемника: в одной из сцен двенадцатилетний клон убивает свою первую жертву. А еще тут внезапно объявляется святой отец Витторио, которого Хитмэн безрезультатно искал в Silent Assassin.

Книга с «Damnation» в заглавии заполняет полусотней страниц сюжетный пробел между Blood Money и Absolution (т.е. служит приквелом последней) и повествует о столкновении героя с политическими силами Америки. Крепкий шпионский триллер от видного ремесленника Раймонда Бенсона, среди работ которого есть, например, романы про Сэма Фишера и Солида Снейка.

А к выходу свежей кинокартины должен появиться комикс-приквел, который «Двадцатый Век Фокс» анонсировала весной этого года. Над сюжетом работает автор из DC Comics, рисунком занят художник Sons of Anarchy. До этого издательство Boom! уже сотрудничало с кинокомпанией, выпустив комиксы по «Планете обезьян», «Сонной лощине» и «Бегущему в лабиринте».

на чем-то попроще: в дебютном изделии IO Interactive хмурый лысеющий наемник в костюме должен был палить по реквизиту условного китайского ресторана, изображая ослепленных яростью героев из фильмов Джона Ву. Позже коллективная фантазия дорисовала образу ряд деталей вроде лабораторного происхождения, соответствующего имени и сверхчеловеческих умений, а художник Джеспер Йоргенсон придумал вывести на лысине убийцы штрих-код – простой и вместе с тем яркий признак мужчины из пробирки. Главным актером выступил Дэвид Бэйтсон, и роль Хитмэна быстро стала пиком его карьеры; не ассоциировать личность (и внешность) Бэйтсона с наемником уже едва когда-либо получится.

О стелс-механике речи долгое время не шло вообще. Затея радикально изменилась, когда в голову авторам пришла сцена побега Хитмэна из альма-матер: клон крадет одежду убитого им охранника и незаметно покидает лабораторию. Чуть позже разработка перешла к издателю **Eidos** и к процессу подключился Джонас Энерот, в недавнем времени спродюссировавший **Thief 2: Metal Age**. Началась полная жанровая переориентация: злой и резкий шутер в проекте авторов стремительно мутировал в интеллектуальное представление, где вопросы решались не столько пулями, сколько расчетливым ударом ножа со спины и рояльной струной, затянутой на горле противника. В таком виде **Hitman: Codename 47** вышел поздней осенью 2000 года.

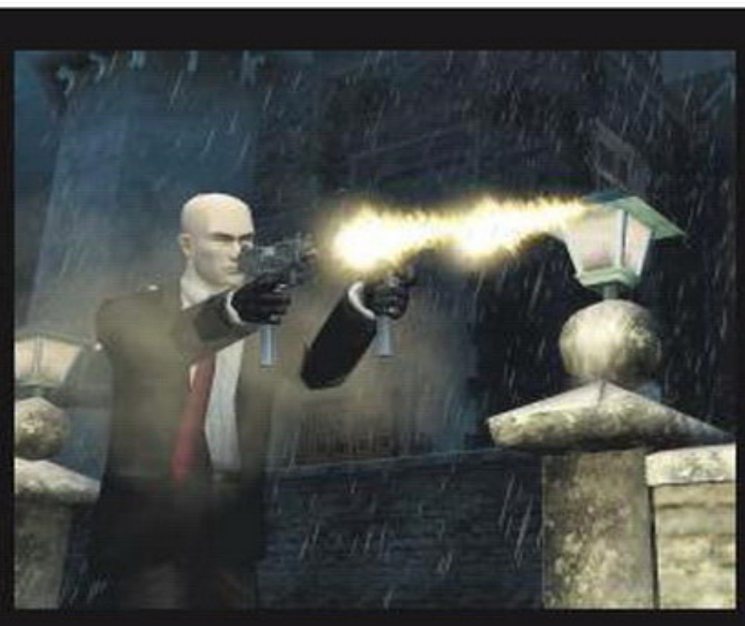
Это была довольно некомфортная и сложная игра; позже авторы признались, что из-за недостатка опыта в создании PC-игр допустили тогда ряд ошибок. Отзывы в прессе были соответствующие: большая часть журналистов писала про выдающийся геймдизайн, не забывая через строчку отметить, что реализована концепция во многом сыро. А вот с продажами, судя по всему, проблем никаких не было – продолжение Eidos согласилась профинансировать довольно быстро.

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN

В вышедшем спустя два года сиквеле авторы включили известный драматургический ход: успешно отошедший от дел киллер замаливает грехи в итальянском монасты-

ЗАМЕЩЕНИЕ

Год назад Square Enix выпустила мобильную головоломку Hitman GO – по сути, ядро механики классического Hitman в декорациях настольной игры. Здесь вам предлагали дойти до конца уровня незамеченным, а осложняло задачу то, что происходило все в пошаговом режиме: одновременно с Хитмэном перемещались и его враги, так что каждое движение приходилось просчитывать с учетом обстоятельств. В итоге каждая задачка представляла собой своего рода партию в шахматы, биться над которой можно было довольно долго. К играм одноименной серии отсылал здесь и реквизит – снайперская винтовка, «беретты», доступные герою костюмы для маскировки, аутентичные (хотя и будто бы сделанные из пластика) уровни. Получился у авторов именно что Hitman в миниатюре. А уже этим летом, в начале июня, в мобильные сервисы попала Hitman: Sniper, своего рода мобильная версия снайперского симулятора Hitman: Sniper Challenge, распространявшегося в качестве бонуса при предзаказе Absolution. Игра целиком посвящена дистанционному устранению криминальных личностей в Восточной Европе; сам Хитмэн притаился с винтовкой в горах, а его жертвы без особых подозрений гуляют в особняке напротив. Успешные снайперы по итогам миссий имеют шанс выбиться в лидеры онлайновой таблицы.



ре, дружит со святым отцом и подстригает во дворе кусты, но в какой-то момент на идиллию мужчины покушается мафия. Волей-неволей Хитмэн обращается к бывшему работодателю, снова берет в руки удавку и винтовку.

Помимо доработки всего, что ощутимо раздражало в первой части (например, управления: здесь оно стало проще, появился вид от первого лица), в Silent Assassin авторы ввели несколько нюансов, ставших впоследствии классическими деталями стелс-экшенов. Так, ориентироваться на уровнях здесь помогала шкала подозрения (работала, правда, тогда еще с перебоями), а деятельность киллера оценивалась рангами. Высшее из званий – Silent Assassin – назначалось самым ловким и осторожным игрокам, сумевшим обойтись на уровне без лишних жертв.

Вторую часть сложно оценивать на уровне отдельных элементов и параметров – обаяние этой игры не поддается никакому анализу. Кажется, что в одночасье, словно картинка магического пазла, из затейливого дизайна уровней, мелодий Джеспера Кида и отточенной стелс-механики сложился этот триллер – уже не тест любопытной технологии, но без всяких скидок выдающаяся игра.

В свете этого даже скандал по поводу некорректного изображения в игре индийской нации сикхов (якобы IO Interactive видит в них исключительно террористов, хотя на самом деле они милые религиозные люди) принес скорее положительный эффект. Студия отделалась легкой редактурой, заменив сикхов на членов некоего культа Джи, а внимания к игре тем временем стало больше – слухи о небывалой жестокости, как это обычно и бывает, лишь подстегнули потребительский энтузиазм. Хотя на продажи, в общем-то, и до этой истории никто особо не жаловался.

HITMAN: CONTRACTS

В какой-то момент авторы испытали неизбежное в случаях большого успеха чувство подвоха – им начало казаться, что киллер при галстуке вот-вот утомит публику, что история без малого себя исчерпала. Так что к третьей части они подошли как к финальной – в 2004 году в планах студии было эффектно закончить серию. Однако вскоре стало ясно, что в график IO Interactive не вписывается, двухгодичный цикл разработки оказался слишком коротким для игры такого масштаба. Компромисс с издателем был избран следующий: чуть больше чем за полгода авторы делают ремейк пер-

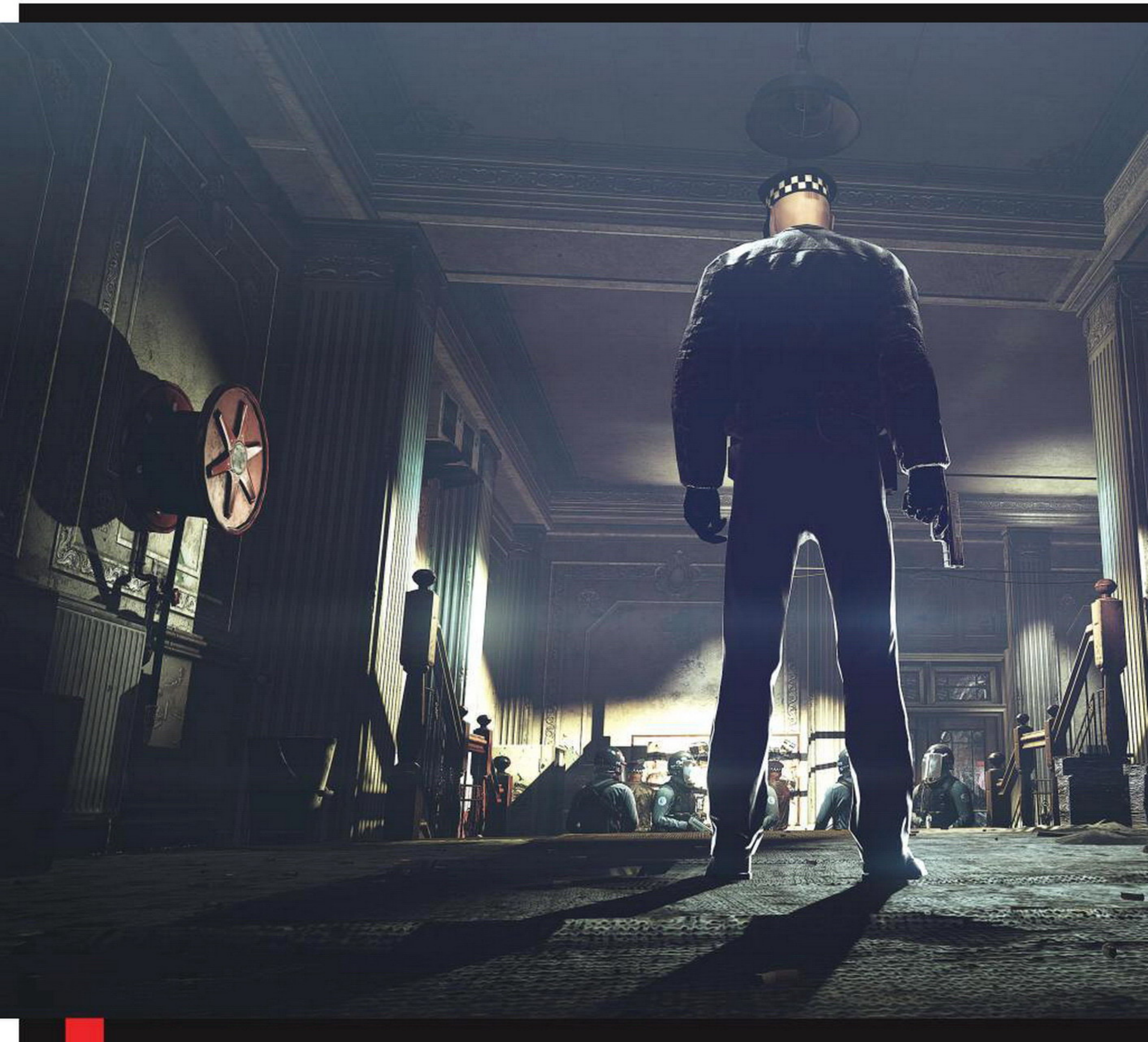
вой Hitman, в которую на консолях до сих пор поиграть было нельзя, а после получают еще два года на завершение полномасштабного финала. **Hitman: Contracts** вышла в 2004-м.

Сегодня о Contracts помнят как о волнующем опыте совмещения классического Hitman с промозглым нуар-триллером. И еще как о той самой игре, где в стенах мясокомбината можно увидеть БДСМ-пати. Но, помимо неожиданной атрибутики и свежей структуры (рваное повествование, обусловленное флешбэками истекающего кровью героя), был здесь и ряд важных модернизаций – улучшенная шкала подозрения, повышенная интерактивность уровней, новые яркие способы смертоубийства, графические постфильтры, выросший уровень AI. Для ремейка программу авторы даже перевыполнили, хотя ставка на старый контент (шесть миссий попали сюда прямиком из первой части) понравилась далеко не всей аудитории и не всей прессе.

HITMAN: BLOOD MONEY

Внеся коррективы в первоначальный план выхода игр, студия оказалась вынуждена переписать сценарий четвертой (а в сущности – третьей) части, Blood Money. Дело в том, что к 2004 году авторы готовили политический триллер, в пародийном ключе обыгрывающий предвыборную кампанию Джорджа Буша; к 2006-му этот акт остроумия явно бы утратил уже всякую актуальность. В итоге сценаристы все же коснулись политики, но атака Белого дома и линия с вице-президентом соседствовали у них с предельно мрачной картиной мира, крадущей все внимание. Свет софитов украли аферисты, певцы-педофилы, клоны-альбиносы, наркобароны, торговцы ДНК и детьми… Намеки на сатиру, впрочем, в игре тоже были: скажем, инициалы одного из кандидатов в президенты тут, Франка С. Кларка, образуют недвусмысленное FCK (хотя есть с таким названием в мире Hitman и марка парфюма).

В плане вложенных в игру сил и ресурсов Blood Money многократно превосходила предыдущие выпуски. Раньше авторам при-



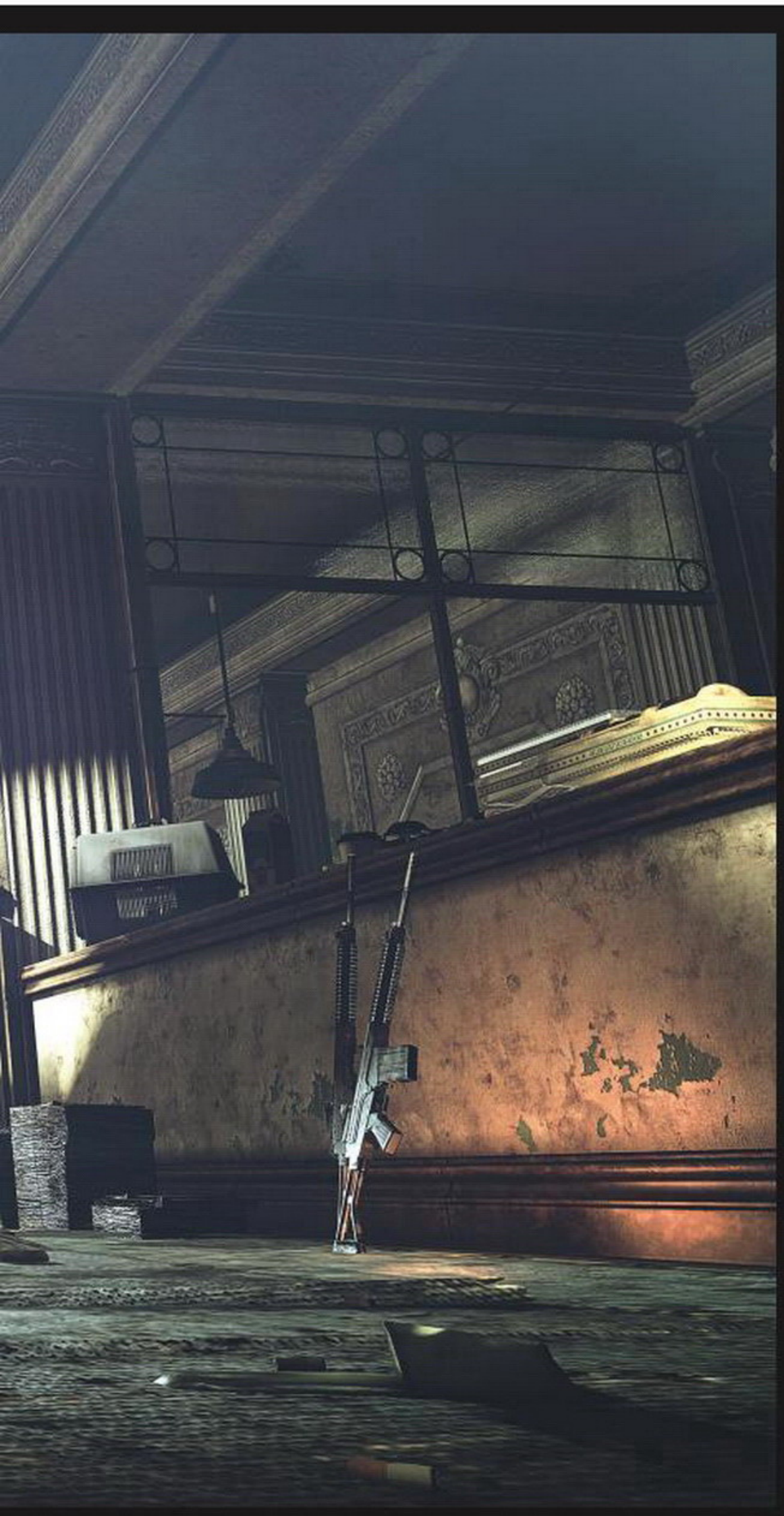
ДОСТУП К ФИЛЬМОТЕКЕ

Первая часть Hitman скрывает в себе ряд любопытных отсылок к фильмам. Один из боссов игры, колумбийский наркобарон Пабло Очоа, встречает героя в состоянии сильного наркотического опьянения, за счет чего выдерживает самые серьезные атаки киллера. Это очевидная инсценировка знаменитой обороны Тони Монтаны в финале «Лица со шрамом». Здесь же нетрудно уловить намек на еще одну гангстерскую драму: перед встречей в одной из миссий вы можете спрятать пистолет в туалете, чтобы после достать его, прямо как Майкл Корлеоне в «Крестном отце». Запрятанный в коробке с цветами дробовик – отсылка ко второму «Терминатору», где Т-800 похожим образом скрывал свой винчестер. Кроме того, тот же самый прием (и с тем же оружием, что и в «Терминаторе») использовал Питер Клеменца в упомянутом уже «Крестном отце».

В следующих частях авторы также ссылаются на исторические факты, классические пьесы, поп-культурных героев и другие свои игры, а вот лучшие цитаты из кино предлагает именно Codename 47.

ходилось много сил уделять оптимизации консольных версий, переносить игры такого масштаба на Xbox и PlayStation 2, по словам студии, было довольно сложно. С четвертой частью серия дебютировала на новом поколении консолей (одновременно с прочими платформами игра вышла на Xbox 360), но претензий у публики не нашлось ни к одной из версий. Достаточно долгий цикл разработки и опыт, накопившийся у IO Interactive со времен создания Silent Assassin, позволили выпустить игру в лучшем виде даже на тех же Xbox и PS2, и это при том, что вариативность и общий масштаб Blood Money как стелс-экшена удивляют до сих пор.

К классическим геймплейным возможностям добавилась базовая акробатика, намного веселее стало пользоваться «несчастными случаями» (они каждый раз менялись в зависимости от окружения; скажем, в одном из эпизодов игрок должен заменить жертве бутафорский пистолет настоящим, а в другом – сбросить на голову несчастному рояль). Значимость параметра «известность» существенно выросла, теперь при несоблюдении киллером основных правил профессии его фоторобот печатали в газетах, что серьезно усложняло



ему жизнь, поэтому приходилось уклоняться даже от фотокамер туристов. Над тактикой в игре стоило терпеливо медитировать, просчитывая действия врагов и ходы отступления. При этом большие, насыщенные деталями уровни здесь помогали в той же степени, что и мешали, – на одну задачу (вместе с перезагрузками на неудачных моментах) в игре можно было потратить несколько часов реального времени.

Развитие серии пока что протекало равномерно: если Contracts была модернизацией первой части, то Blood Money казалась уже своего рода «Silent Assassin 2.0» – разнообразной, умной игрой, сообщающей новую глубину классической стелс-механике. Дальше все пошло чуть сложнее и заметно трагичнее.

HITMAN: ABSOLUTION

Спустя год IO Interactive выпустила первую **Kane & Lynch: Dead Men**. Часть команды покинула студию, чтобы возродить Reto-Moto и реализовать, наконец, проект своей бессмертной мечты – многопользовательский гибрид стратегии и шутера. Джеспер Кид вписался его композитором.

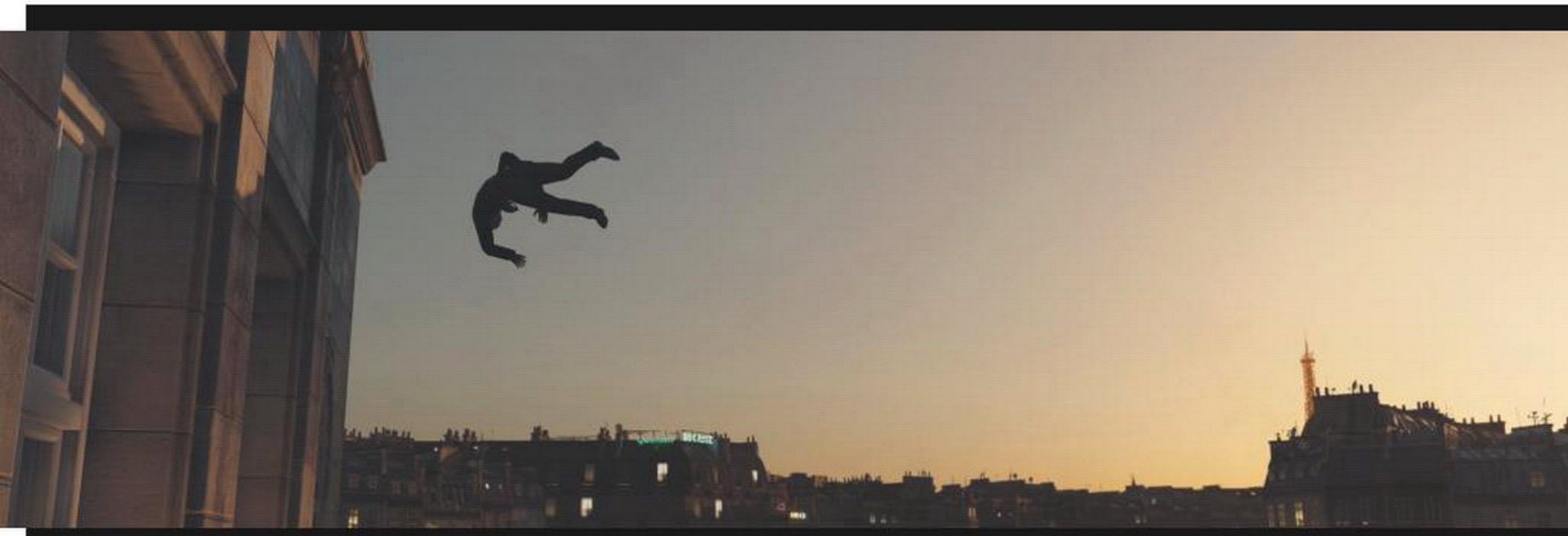
В начале 2010-го Дэвид Бэйтсон сообщил в своем твиттере, что в качестве актера приступил к работе над новой частью Hitman. Вокруг предполагаемой игры образовался вихрь слухов; в сеть попал сомнительный ролик, фальшивый арт. После сокращений в IO Interactive у многих возникло подозрение, что пятую часть пришлось отменить. Сотрудники компании это опровергли. Позже прошел слух, что японское издательство **Square Enix**, владелец датской студии с 2009 года, зарегистрировало торговую марку **Hitman: Absolution**. В скором времени появился тизер игры, затем – скандальный, якобы сексистский трейлер с расстрелом Хитмэном группы вооруженных монашек. Авторы подтвердили неучастие в проекте Джеспера Кида, зато, вопреки старым заявлениям, информировали о наличии в актерском составе Бэйтсона – Хитмэн все еще говорит его голосом.

Заявленной задачей Absolution, вышедшей под конец 2012 года, стало подробное раскрытие личности Хитмэна – авторам показалось, что спустя двенадцать лет будет здорово показать киллера как создание, не лишенное человеческих эмоций. Затея по ряду причин (некоторые из них описаны во вступлении к этому тексту) сомнительная, но в целом понятная: после без пяти минут эталонной Blood Money было не совсем ясно, как дальше развивать механику и куда двигать мифологию.

В итоге по сравнению с прошлой частью экшен стал компактнее, появилось больше постановочных сцен, Хитмэн здесь будто бы постарел и помрачнел. Карту заменила способность «инстинкт», позволяющая наемнику видеть сквозь стены и предугадывать движения противников; соответственно преобразился тактический элемент. В целом все стало прямолинейнее, проще (в плане проработки и реализации убийств) и – чего уж там – скучнее, хотя блокбастер из Absolution вышел вполне зрелищный. Профильная пресса приняла обновленного «Хитмэна» тепло.

■ ■ ■

Впереди – очередной акт преображения серии. В запланированном на декабрь Hitman авторы реализуют новую структуру, так называемый «глобальный сюжет», позволяющую постепенно встраивать в систему новые миссии. Локации станут просторнее, чем когда бы то ни было. Хитмэн вроде как ощутимо изменится, но самом деле, кажется, снова нет. В любом случае из старой концепции IO Interactive давно уже выжала максимум, и теперь все будет совсем по-другому. ■



HITMAN

КОГДА ТЕБЯ РАНО РАСКРЫЛИ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Всего пару месяцев назад мы простили Square Enix все их проколы с Hitman: Absolution, поверили в их желание исправиться и рассудили, что новый Hitman должен получиться таким, как надо. Но короткий путь от E3 до gamescom игра не прошла, а буквально проползла под огнем сомнений и критики. Виной тому – одна геймплейная утечка, украдкой выложенный в сеть клиент игры и пара неосторожных заявлений.

Правда, нелегальная сборка может быть сырой и слишком сильно отличаться от финальной версии, а утечки до некоторой степени полезны и обеспечивают разработчикам обратную связь за пределами дежурного плей-теста.

КАМЕННЫЕ ЛИЦА

В прошлый раз мы рассуждали о том, как тяжко лысому киллеру в тесных сюжетных рамках. А вот свободная структура миссий, без какого бы то ни было давления сценаристов, обеспечивает концепции убийцы-хамелеона простор для реализации. Изобилие оружия и параноидальный ИИ – вещи не менее полезные. Утекший с альфа-тестирования ролик подтвердил: да, вроде бы рамок нет, надоевший всем уровень в модельном доме весьма просторен и по нему бродит толпа персонала.

Что же не так?

Возмутительная аркадность и упрощающие инструменты Absolution – вот что. Пока Тобиас Риппер хладнокровно душит повара, напротив, за плитой, стоит другой повар и почти в упор на это смотрит. Оставим вопрос о том, зачем убивать случайного человека, учитывая, что Hitman издавна порицает такое поведение. Куда интереснее реакция окружающих.

Нельзя сказать, что в Absolution были особенно зоркие враги. Они и в эталонной Blood Money порой индифферентно прогуливались мимо трупа. Но теперь NPC просто вызывающе слепы. Мало того, работники кухни легко признают в Сорок Седьмом своего, когда тот переодевается в форму того самого шеф-повара. Ребята, очнитесь! Он был здесь минуту назад! А теперь это какой-то сомнительный лысый детина в его одежде!

Мы ожидали, что от системы опознавания внутри группы так или иначе откажутся, но не в пользу же застарелой условности Hitman. Серия давно нуждается в более тонкой модели опознавания посторонних лысых.

Что интересно, в тех же утекших кадрах Хитмэн прикидывается шейхом, и Диана Бернвуд по рации отмечает, что в лицо почтенного араба знают только члены семьи. Не так изящно, как хотелось бы, все-таки любой мало-мальски высокопоставленный дворянин остается медийной персоной и хотя бы журналистам должна быть знакома его внешность, не говоря уж об охране. И каждый из знакомцев будет реагировать по-своему: любимые жены сразу поднимут тревогу, другие гости недоуменно уставятся вслед, проявляя ненужное внимание, а охранники, по идее, должны проверить, тот ли это шейх, что указан в списке приглашенных.

ЭТО ФЛИБУСТЬЕРЫ, ТЫСЯЧА ЧЕРТЕЙ!

По сети с месяц как гуляет краденый клиент нового Hitman – кривой и еле живой. Умельцы взломали защиту, но поиграть удается с трудом: большинство кнопок не работает, с интерфейсом беда. Зато можно побродить по тому самому модельному дому Sanguine, который стал главной декорацией во всех трейлерах и демонстрациях.

Вот здесь и пришлась бы ко двору система социальной мимикрии, которую начали создавать в Absolution, но бросили. Там, если помните, переодетый в копа Сорок Седьмой мог часами пялиться в пончик, отводя от себя подозрение «коллег».

Довести бы это до ума: например, тот же полисмен может листать отчеты, бубнить ахинею в рацию на пустой частоте, чистить табельный наган и так далее. Да Хитмэн уже пятнадцать лет, надевая чужой костюм, полностью игнорирует поведение позаимствованной личности. Разве трудно сделать частью маскировки парочку занятных атрибутов и анимаций? Не так уж много в Hitman типажей.

А вот другой пережиток Absolution благополучно переехал в новую часть – рентгеновское зрение, в прошлый раз заменившее точную мини-карту и вообще все на свете. И правда, зачем прислушиваться к шагам и разговорам, зачем искать подходящую маскировку и ловко прикидываться шлангом, когда – раз! – всех недругов видно сквозь стенку.

Такой финт оставляет за бортом целый этап подготовки, характерный только для суровых стелс-экшенов: проследить маршруты, составить мысленный перечень последствий, найти окно и одним коварным ударом забрать чью-то жизнь, одежду и мотоцикл.

Правда, «суперменов взор» можно приберечь для аркадного уровня сложности – или оставить маркеры на карте, которые были и в Blood Money, и в Contracts, но пропадали при повышении сложности.

ЧТО МОГЛО ПОЙТИ НЕ ТАК?

По поводу снаряжения нашего киллера трудно сказать что-либо определенное. Круговое меню экипировки вернулось, а для некоторых действий нужен особый инструмент – так, для утечки газа придется раздобыть газовый ключ. Если этот принцип распространяется дальше, чем на одну геймплейную ситуацию, нас ждет «увлекательная» игра в поиск предметов. И придется объяснять, почему раньше Сорок Седьмой отвинчивал гайки и ковырялся в щитках голыми руками.

При этом убийствами новый Hitman пока удивить не может. В предыдущем тексте мы не раз упоминали, как важны арсенал средств и возможность подстраивать несчастные случаи. Но ни глава IO Interactive Ханнес Зайферт на gamescom, ни упомянутые видео, ни какие бы то ни было вести об игре не поведали нам ничего нового, а жаль...

Для Hitman красивые и необычные убийства – ценнейшая реклама. Одного человека наш агент топит в унитазе на кадрах одного из официальных геймплейных видео, состоящих из ходьбы и катсцен. Жестоко, да? Но в остальное время лысый травит еду, роняет люстры и швыряет отвертки в сонные артерии. Негусто.

Игроки все эти новости встретили, мягко говоря, без оваций. А издатель только масла в огонь подлил: оказалось, что 8 декабря выйдет лишь базовая версия, которая будет дополняться весь следующий год. Каково?

Тут же пошли слухи о микротранзакциях. Ненадежные, но упорные, и вы непременно о них узнаете, зайдя на какой-нибудь форум или в комментарии к видео. Жаль, что господин Зайферт на gamescom не стал вдаваться в подробности, а лишь похвастался, что на одной локации легко умещаются триста компьютерных ботов.

Если он намекал на все ту же локацию, то не соврал, там яблоку негде упасть. Однако подобное уже было в Blood Money: целая улица, запруженная толпой. И модель поведения – одна на всех.

■■■

Даже там, где у нового Hitman вроде бы все хорошо, Square Enix своей секретностью нагнетает лишнюю тревогу. Поклонники сейчас на взводе – редко где можно увидеть положительные отзывы о грядущей игре, да и те довольно вымученные. В нелинейности и открытости геймплея Hitman мы убедились. Хватило ли IO Interactive фантазии, сил и денег на все остальное, по-прежнему неясно. Но мы надеемся на лучшее. ■

ОБРАЗ УБИЙЦЫ

22 ФАКТА О ХИТМЭНЕ

ЯН КУЗОВЛЕВ

47

ХЛАДНОКРОВИЕ. Агент разговаривает спокойным тоном, редко ругается и не повышает голос. Лицо у него почти никогда ничего не выражает – разве что гримасу боли.

ДЕНЬГИ. Скорее всего, у Сорок Седьмого на счету уже несколько миллионов, но Хитмен работает не из-за денег и тратится только на самое необходимое: еду, проживание, экипировку и костюмы.

КЛОН. Агент 47 выведен искусственно в рамках секретного проекта: пять влиятельных преступников дали свою ДНК для создания армии безупречных клонов. Эксперимент проводился в частной психиатрической больнице в Румынии.

СВЕРХЧЕЛОВЕК. У убийцы ускоренные рефлексы и метаболизм. Сорок Седьмой может прийти в себя после ранения спустя пару часов. Все, что ему надо, – достать пулю и принять изрядную дозу болеутоляющего.

ЖИВОТНЫХ Хитмэн любит больше людей. С ними ему намного проще – он души не чаял в подопытном кролике, которого приютил у себя в годы тренировки.

САУНДТРЕК к фильму записала итальянская группа Lacuna Coil, которую вы можете знать по музыке из Vampire: The Masquerade – Bloodlines.

МОРАЛЬНЫМИ НОРМАМИ Сорок Седьмой не связан, главная его задача – выполнить контракт. Ничего страшного, если пострадают невинные, хотя агент считает, что убивать посторонних непрофессионально и к тому же обеспечивает много лишней работы.

СЦЕНАРИСТ новой картины Скип Вудс прежде занимался фильмами «Команда А» и «Пароль: Рыба-меч».

ПЕРВЫЙ ЗАКАЗ Хитмэна – устранить священника прямо в церкви и украсть Библию. Хитмен выполнил задание без всякого сожаления.

ЗНАКОВОЕ ОРУЖИЕ Сорок Седьмого – удавка, которую не замечают металлодетекторы, и пара пистолетов Silverballers, явно позаимствованных из фильмов Джона Ву.

КОСТЮМ герой носит итальянский костюм, фирмы Kiton. В книге к костюму прилагается хронограф Audemars Piguet стоимостью чуть больше $10 000. В игре бренд не раскрывают, но если Сорок Седьмой теряет костюм на задании, то его штрафуют на $5000.

УСТАЛОСТЬ. Немного позже герой хочет уйти на покой и по иронии судьбы устраивается работать садовником в католической церкви в Италии.

БРИТАЯ ГОЛОВА. По словам Руперта Фрэнда, ему было не совсем привычно время от времени брить голову. Из практических соображений актер убирал лишние волосы машинкой, а не станком: «Сорок Седьмой все-таки убийца, а не озабоченный своей внешностью мужчина: попробуй затесаться в толпе, если у тебя блестящая макушка».

В ДЕТСТВЕ Хитмен доводил персонал психиатрической больницы до безумия выстрелами из самодельных рогаток. Рогатки отбирали, но будущий убийца всегда ухитрялся смастерить новую.

ПОБЕГ из тренировочного лагеря оказался неудачным, но привел к тому, что герой увидел магазин с дорогими костюмами, и это серьезно повлияло на его вкус.

ХАРАКТЕР у Хитмена замкнутый, агент социально отстранен и почти не способен сопереживать другим людям.

ВНЕШНОСТЬ Сорок Седьмого моделировали с внешности актера озвучки Дэвида Бэйтсона.

640509-040147

ЦИФРЫ под штрихкодом на затылке означают вот что: 64-05-09 – дата рождения, 04 – серия клонов, 01 – их класс, 47 – порядковый номер клонирования и имя.

ЖЕНЩИНЫ. Когда исполнителя роли Хитмена спросили, кто победит в воображаемой схватке – агент 47 или агент 007, тот ответил, что силы равны, но девушка точно досталась бы Бонду.

ПОД ОДЕЖДОЙ агент скрывает многочисленные шрамы от нечеловеческих тренировок и тех ситуаций, когда бесшумно устранить жертву не получилось.

ПСЕВДОНИМЫ. У Сорок Седьмого есть несколько псевдонимов, так или иначе связанных со смертью: Тобиас Рипер, Флетч Фишер, лорд Синклер, Мецгер, доктор Кроупс, Джейкоб Лейтер, мистер Джонсон и Бен Франклин.

В НОВОМ ФИЛЬМЕ Хитмэна играет Руперт Фрэнд (Питер Куинн из сериала Homeland). Изначально на роль агента планировали взять Пола Уокера.

ВТОРОЙ ВЫСТРЕЛ. ПРЕВЬЮ ФИЛЬМА «ХИТМЭН: АГЕНТ 47»

ДМИТРИЙ ШЕПЕЛЁВ

Перезапуски кинокомиксов в наше время – дело привычное. Дважды с нуля начал свой путь в кино Халк («Халк» 2003 года и «Невероятный Халк» 2008-го), скоро появится уже третий «Человек-паук», а в августе показала свою мощь новая «Фантастическая четверка». Игровые франшизы тоже регулярно обновляются – взять хоть последнюю E3 с Doom и Need for Speed.

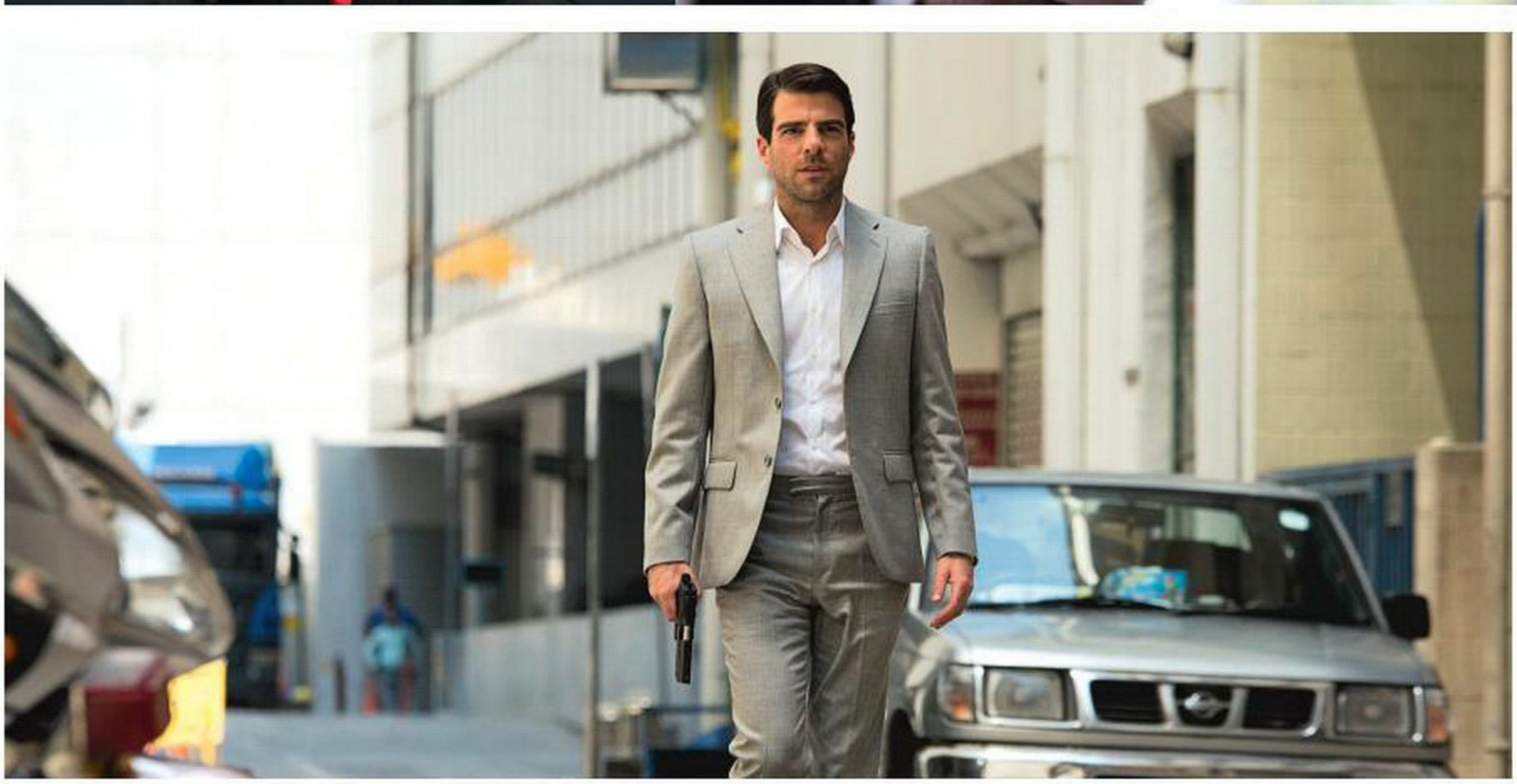
А вот полноценных перезапусков экранизаций этих самых игровых франшиз мы еще не видели. Мы привыкли, что если игра была единожды снята каким-нибудь Уве Боллом, то так тому и быть. Но нет, как выяснилось, и героям видеоигр предоставляется второй шанс. Первым в очереди на реинкарнацию стоит агент 47.

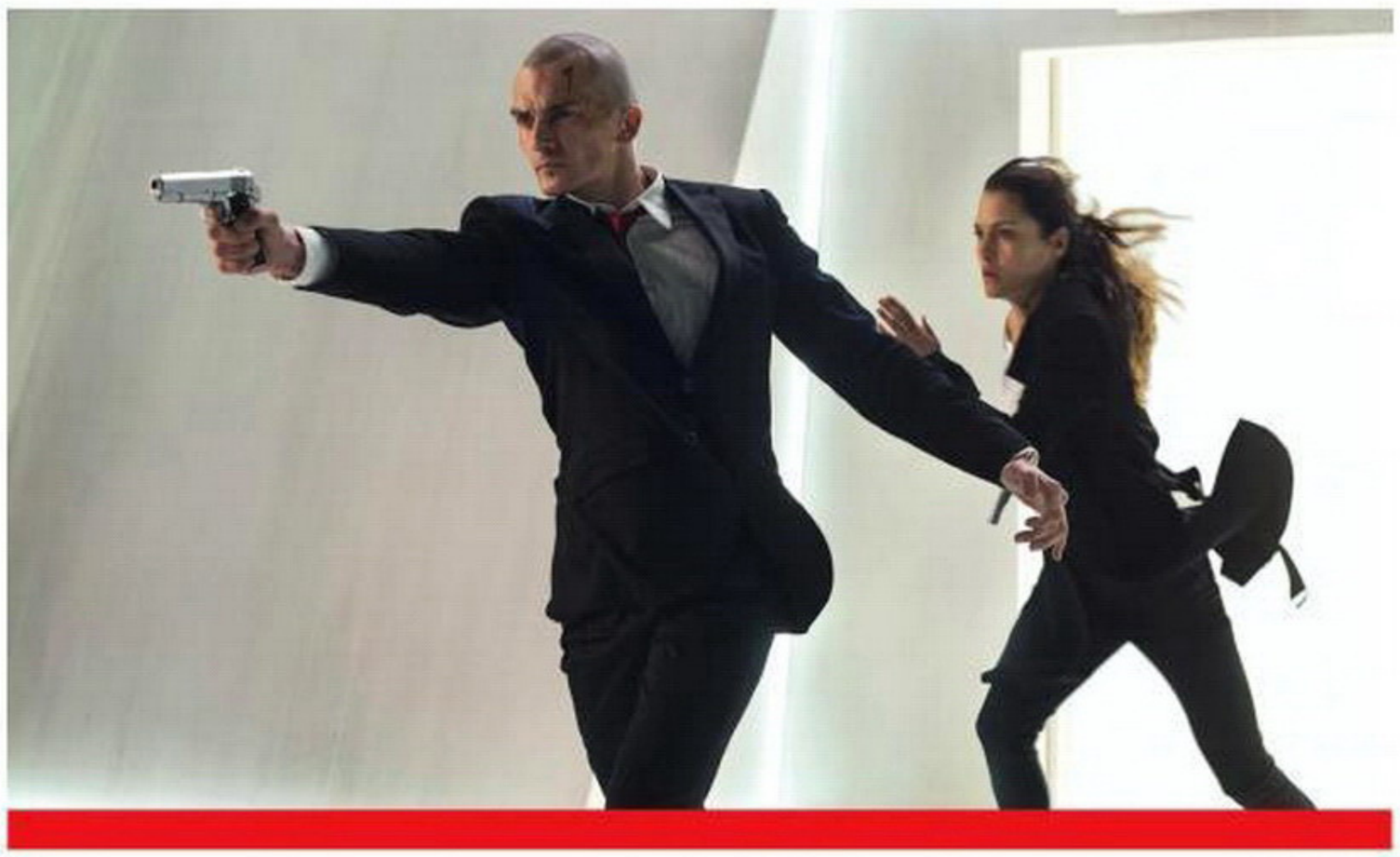
Хитмэн – самый узнаваемый убийца в поп-культуре. Штрих-код на затылке, безупречный черный пиджак, холодный взгляд, удавка в руках. Профессионала вырастили искусственно, с использованием ДНК отцов-основателей – пятерых криминальных боссов. Мужчина лишает жизни людей быстро, эффективно и с выдумкой. Подстраивает несчастные случаи, бьет без промаха из винтовки с оптическим прицелом, но не брезгует переодеваться и пробираться к жертве вплотную, на расстояние удара ножом. Словом, любую работу Хитмэн всегда доводит до конца, и поверьте – вам не захочется быть его жертвой.

В видеоиграх образ и внешность киллеру подарил актер озвучания Дэвид Бэйтсон, а в фильме идеального убийцу играет англичанин Руперт Френд, известный прежде всего по сериалу «Родина». Острые черты лица и пронзительный взгляд холодных голубых глаз – да, этот парень определенно выглядит так, будто способен убить любым подручным предметом, не сбив при этом дыхания. Фанаты причитают, мол, и слишком молод, и череп не той формы, и затылок не идеально выбрит («В феврале в Берлине несколько прохладно быть лысым», – комментирует Руперт). Не спорим, но все же надеемся, что ставка создателей фильма была сделана на актерские способности британца, а не на соответствие его внешности игровым канонам.

Тут важно обозначить, что Руперт хорошо знаком с первоисточником и игры про Сорок Седьмого очень любит, а на кадрах из фильма можно заметить характерные элементы из истории про убийцу: тело в ванной и резиновая утка, зловещие блики света на удавке, фатальный трюк с переодеванием, намеренно подстроенная производственная катастрофа. Тем не менее сценарий никак не связан с прошлой картиной и не повторяет события из игр, хотя некоторые мотивы взяты из Hitman: Absolution.

Создатели перезапуска решили раскрыть характер безымянного убийцы через женского персонажа, пойти по стопам фильма «Леон» и дать ассасину ученицу Катю Ван Дис. Девушка, сама того не подозревая, такой же продукт генной инжене-





рии, как и Сорок Седьмой (в этом фильме он наконец-то не просто натренированный сирота). За Дис охотятся суровые люди, которые заинтересованы в том, чтобы поставить выращивание модифицированных убийц на поток. Играет спутницу Сорок Седьмого актриса Ханна Уэр, до этого неплохо показавшая себя в сериале «Босс» («Boss», 2011–2012).

Складывается впечатление, что Хитмэн местами будет работать шумно – сражение со спецназом на улице или самоотверженный таран офисного здания вертолетом слишком отличаются от того, чем привык заниматься Сорок Седьмой. С другой стороны, делать из киноленты очередной «Пункт назначения» с самовоспламеняющимися мангалами и удушением в сауне не очень разумно с драматургической точки зрения – совершенного убийцу необходимо показать в разных ситуациях и не зацикливаться только на одной идее.

Ну и не стоит забывать, что иконические стволы-сильверболлеры у Хитмэна пришли прямиком из фильмов Джона Ву. Сама игра поначалу задумывалась как реверанс в сторону гонконгских боевиков и не сразу стала симулятором аккуратного хладнокровного убийцы – в каком-то смысле злой экшен в новом фильме оправдан.

■■■

Удалось ли со второй попытки достойно перенести на большой экран историю агента 47, станет ясно 3 сентября, когда фильм появится в российском прокате. ■

GAMESCOM 2015

ПРАЗДНИК ГОРОДСКОГО МАСШТАБА

ЯН КУЗОВЛЕВ

Главное заблуждение тех, кто по разным причинам не посещает выставки: считается, что Electronic Entertainment Expo в Лос-Анджелесе – титан и глыба, самое насыщенное событиями и анонсами видеоигровое мероприятие. И еще наверняка самая крупная игровая выставка на свете.

Конечно, нет.

Немцы с gamescom смотрят на это дело и нервно смеются – в павильонах выставочного комплекса «Кельнмессе» можно заблудиться, а сквозь толпы посетителей пробиться так же невозможно, как в масштабных сценах из AC: Unity. Для прессы и деловых партнеров ситуация усугубляется в несколько раз – бизнес-зоны на gamescom переплетены в сложную сеть и формируют почти отдельную выставку, на внимательное изучение которой уйдет не один день.

Вне «Кельнмессе» тоже творятся серьезные движения: на каждой второй наружной рекламе – Fallout 4 или Doom. Для посетителей выставки предусмотрен льготный проезд на общественном транспорте, а владельцы кафе и ресторанов на набережной и центральной площади Хоймаркт не успевают приносить гостям кельш. На мосту через Рейн в прошлом году висели не только флаги государств, но и гордо развевался стяг PlayStation.

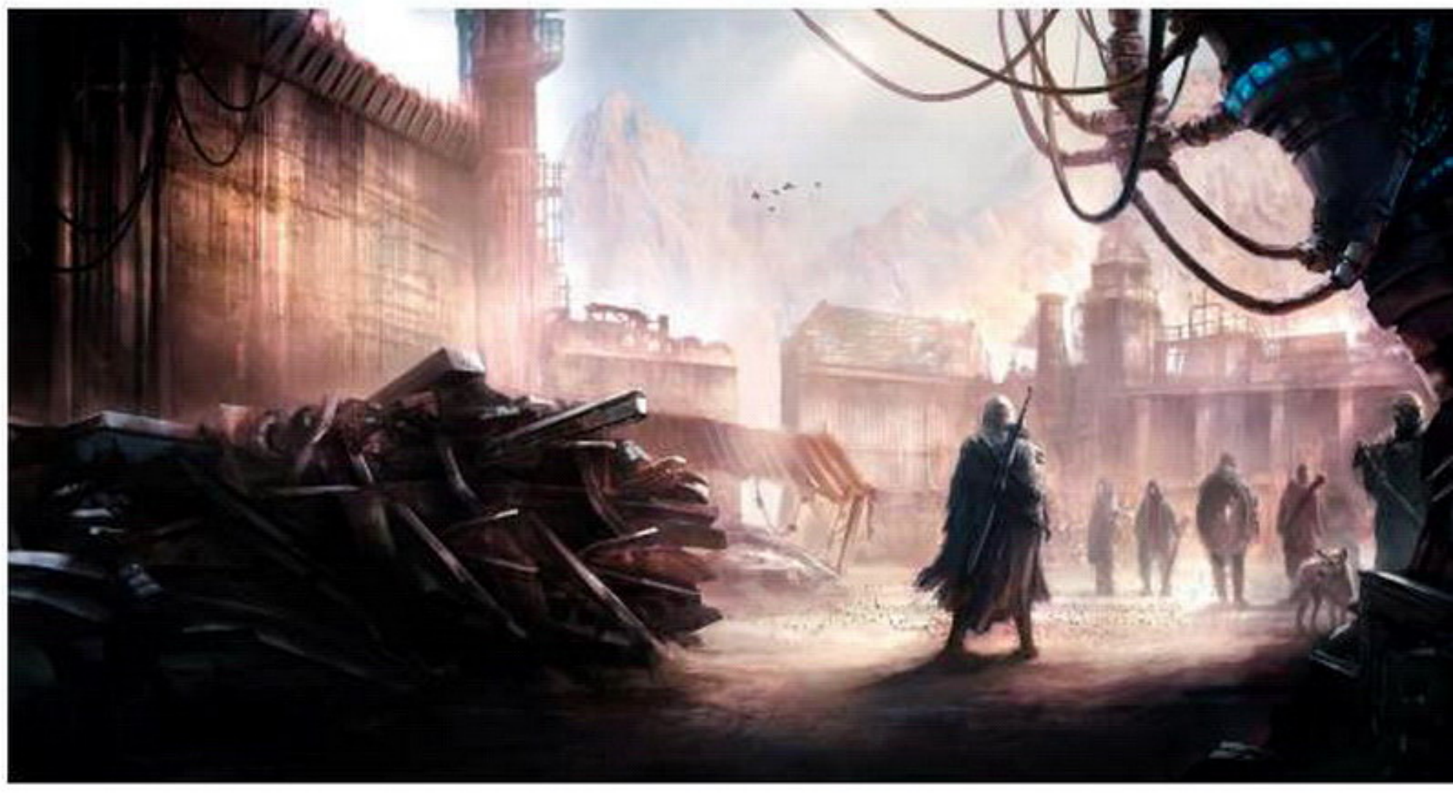
Другие мероприятия после gamescom кажутся слишком камерными. На улицах Лос-Анджелеса сложно уловить дух E3. Наш «Игромир» сейчас не выходит за рамки «Крокус-Экспо» (если не считать конские очереди за фастфудом в соседнем торговом центре). В Германии весь Кельн – это gamescom. Даже если ты заберешься в какой-то жуткий индустриальный район с заброшенными фабриками и битыми стеклами, то можно быть уверенным, что за поворотом тебя будет ждать зловещее, развороченное колючей проволокой лицо с рекламы The Evil Within.

Удивительное мероприятие. Ну а самое главное – на нем демонстрируют игры, о которых мы вам сейчас расскажем. ■

ELEX

«КТО КОНТРОЛИРУЕТ ИЛЕКС, КОНТРОЛИРУЕТ ВСЕЛЕННУЮ»

ЯН КУЗОВЛЕВ



«Кто контролирует илекс, контролирует вселенную», – рассказывает директор игры Бьорн Панкрац, чем-то похожий на злодея из фильмов о Джеймсе Бонде. Сверкая перстнями и улыбаясь, он добавляет: «О постапокалиптическом фэнтези я раздумываю уже восемь лет. Наши главные ориентиры – «Дюна» Фрэнка Герберта и Outcast».

С этими словами нас отправляют в новый, непривычный и злой, мир, на который сценаристы уронили исполинских размеров метеорит, расколов человечество на дикарей и технократов. Презентация новой ролевой игры от авторов легендарной **«Готики»** начинается.

Elex must flow

Ключевым ресурсом после катаклизма стал *илекс* – донельзя универсальная штука, без которой, как без того самого спайса из «Дюны», никуда. Титульная субстанция наделяет жителей сверхъестественными способностями, но вытягивает жизненную силу и эмоции.

Мы же играем за человека, который илексом серьезно злоупотреблял, однако со временем пришел в себя и вернул себе способность чувствовать – почти как герой Кристиана Бэйла из фильма **«Эквилибриум»**. На этом и построен главный конфликт: либо игрок вместе с илексовым наркоманом будет действовать эффективно и рационально, либо герою придется глушить зависимость и становиться более человечным.

На краткой получасовой презентации нам демонстрируют сборку, которую готовили полтора года. Камера пролетает над заброшенным шоссе, вдоль которого высятся покореженные фонари, – в пейзаже явно есть что-то от **Fallout**. Пустошь сменяется высокотехнологичными пилонами и архитектурой в духе серии **Halo**.

Дальше мы видим мрачные болота, после чего следует логический переход от безликих построек к ветхим деревянным избушкам и мельницам. Этот мир настолько эклектичен, что вызывал бы прямые ассоциации с закрытым **«Новым Союзом»**, если бы в нем была магия.

Главной миссией команды разработчиков Бьорн Панкрац считает необходимость полностью развязать игроку руки – пусть себе отправляется исследовать опасный мир. Знакомая всем по «Готике» история: мы попадаем в экосистему, где у монстров есть повадки, а у жителей – распорядок дня.

Создатели особо отмечают вертикальность игрового мира. Топография в **ELEX** весьма разнообразная, и, чтобы по десять раз не взбираться на гору, нашего героя снабдили реактивным движком на поясе – иными словами, в открытый мир возвращается заклинание левитации из **Morrowind**.

Боевая система схематична – уклонения, блок, серии ударов, – и на все это расходуется выносливость. Пока что производит довольно неуклюжее впечатление – вполне возможно, из-за того, что персонаж еще не научился хитрым трюкам, но, скорее всего, дело в том, что в демонстрационной версии движения персонажей совсем не ощущались, герой словно дрался в невесомости и очень смешно держал меч для блока.

Чем-то все это напоминает «Готику», только вместо привычной брони у героя силовой доспех с обложки научно-фантастического романа, а взамен стального клинка – нечто энергетическое. С футуристическими образцами оружия тоже все непросто. В **Fallout 4** лазер смачно расщепляет вражескую голову, а в Elex пока что получается лишь беззлобно плеваться плазменной струей в мутировавшую живность.

Арсенал наш до некоторой степени зависит от того, к какой фракции примкнет герой. Эмоциональные берсерки живут в избах, не признают новое оружие и стараются зарубить неприятеля в ближнем бою. Клирики, наоборот, жить без илекса толком не могут и поклоняются условному плазмагану.

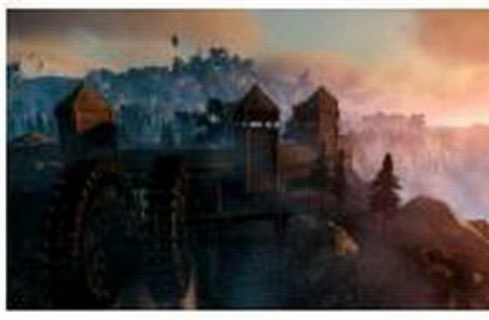
В чем можно быть уверенным, так это в том, что ELEX будет про то самое «готическое» преодоление нечеловеческих трудностей и превращение из жертвы в охотника. Но важно не путать эту идею с тем, что сейчас творится в **Bloodborne**, – там необходим опыт игрока, который учится на своих ошибках и осваивает тайминг. В «Готике» все-таки требовалось не только хорошо представлять, с кем имеешь дело, но и тщательно подбирать экипировку и постоянно держать в голове места, в которые лучше не соваться.

Проблема ELEX в том, что в итоговой сборке геймдизайнер рассказывает об игре мечты. Соотнести это с тем, что получилось показать, в данный момент невозможно. Фракции, бластеры, средневековая броня и реактивный ранец – это, конечно, ужасно мило, но пока большая часть игры сделана в лучших традициях немецкого геймдизайна – грубо, функционально, почти не вызывает эмоций.

Что в ELEX действительно здорово уже сейчас, так это окружающий мир, который будто сшили из противоположностей: постапокалиптические шоссе, болота и футуристическая архитектура соседствуют здесь с безликими коридорами из **Doom 3** и деревянными домами. Эта невероятная эклектика рождает примерно те же ощущения, что и первый взгляд на причудливые постройки в Morrowind.

Слегка безумный характер ELEX уже заметен, и именно это интригует сильнее всего. Хочется с головой нырнуть в странное приключение, похожее одновременно на десяток других, и закрыть глаза на всякие странные условности. ■

Жанр RPG
Издатель Nordic Games
Разработчик Piranha Bytes
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 2017 год



В АЛЬФА-ВЕРСИИ
у ELEX лучше всего получаются пейзажи, над остальным придется серьезно поработать

QUANTUM BREAK

ПЯТЬ ФАКТОВ О СВЕЖЕМ ПОКАЗЕ

ДЕНИС МАЙОРОВ

Жанр Приключение
Издатель Microsoft
Разработчик Remedy
Платформа Xbox One
Сайт игры xbox.com/ru-RU/games/quantum-break
Дата выхода 5 апреля 2016 года

СМОТРЯТСЯ ПЕРЕСТРЕЛКИ
здорово, но, насколько интересно они будут играться, пока большой вопрос. Чистокровными шутерами в Remedy не занимались давно

Анонс **Quantum Break** два года назад всколыхнул волну до боли знакомых эмоций. Совершенно невероятная картинка, необычная интригующая концепция и... полное отсутствие информации о том, как в это нужно будет играть. Словом, все совсем как с **Alan Wake** в 2005 году.

Благо новая игра **Remedy**, в отличие от многострадальных приключений Алана, родилась уже под крылом **Microsoft**, а потому с радаров не пропадает и в разработке не буксует. Но кое-что общее с Alan Wake у проекта все-таки есть. От трейлера к трейлеру он кардинальным образом меняется и заставляет пересматривать свое мнение о нем. Демонстрация на gamescom 2015 исключением не стала.

Факт первый: Quantum Break по-прежнему шутер

Прошлогодний показ на том же gamescom многих огорчил. Самый первый тизер наталкивал на мысли о смелом эксперименте, об освоении новых жанров. Не очень хотелось верить, что нас ждет очередной шутер. Но тут остается только смириться – положение дел не изменилось. Впрочем, едва ли стоило ожидать другого, Remedy просто делают то, что умеют лучше всего.

К тому же прогресс все-таки заметен. И герой, и его противники действуют куда активнее, чем в прошлогодней демке: бегают по уровню и за укрытиями не отсиживаются. Непозиционных шутеров от третьего лица сегодня делают не так много, быть может, выход Quantum Break поможет?

Факт второй: не показали интересных трюков со временем

Эксперименты со временем остаются стержнем игры. Хочется верить, что Remedy достойно обыграют эту тему, но до сих пор нам почему-то ничего интересного не показали. В бою герой постоянно задействует привычное slo-mo, чтобы подобраться к противникам поближе и эффектно уложить их в ближнем бою, создает вокруг них какие-то взрывающиеся купола, сам прячется внутри защитной сферы, раскидывает всех энергетической волной...

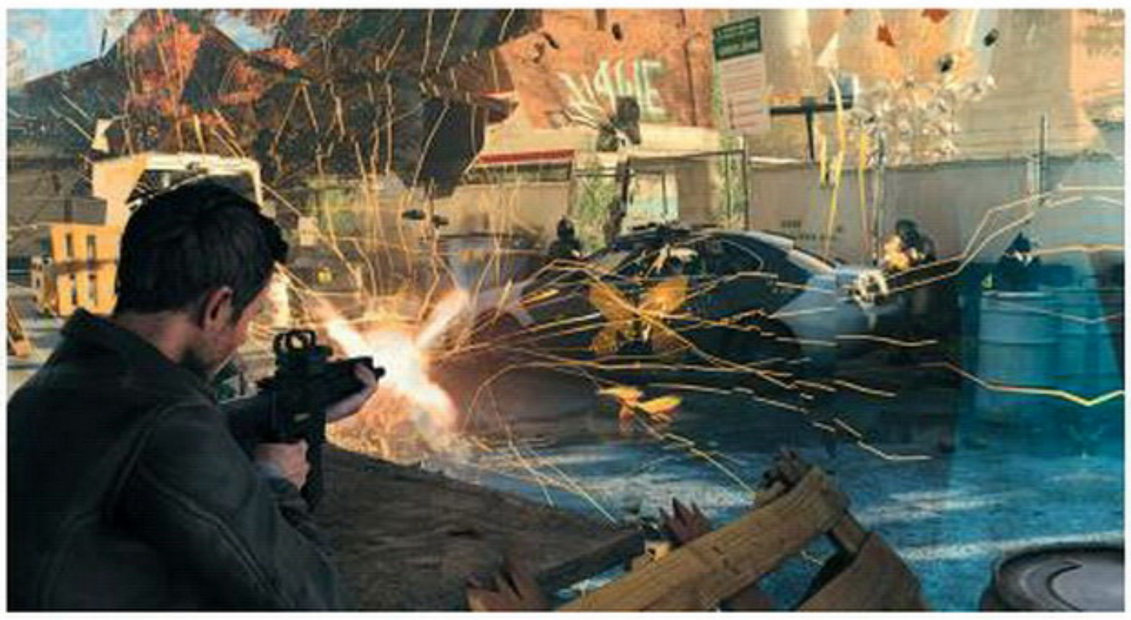
Это все зрелищно, но на удивление привычно. Интригует разве что полная остановка времени, заставляющая всех вокруг, включая врагов, замереть. Правда, пока это похоже на скриптовую сцену, а не на полноценную способность героя.

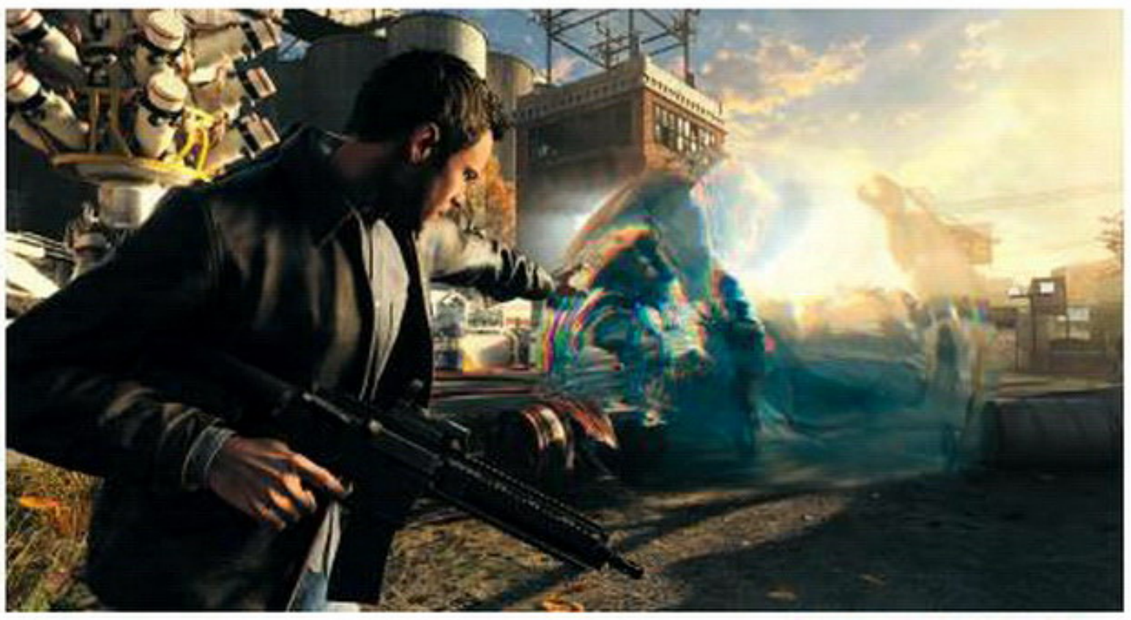
Тут же снова показались противники в особых костюмах, позволяющих им действовать, пока время стоит на месте. Герой разбирался с ними все так же, активно используя slo-mo, – и это странно, учитывая, что время и так замерло. Надеемся, в игре этому загадочному явлению найдется объяснение. Не зря же разработчики с человеком из ЦЕРН по вопросам путешествий во времени консультировались.

Факт третий: игра предельно кинематографична

О кинематографичности Remedy твердят с самого анонса Quantum Break. Для студии это курс не новый – что Alan Wake, что **Max Payne** в постановке и подаче истории ориентировались в первую очередь именно на кино. Видимо, поэтому создатели особое внимание уделяют спецэффектам.

Все пространство моментально реагирует на применение управляющих временем способностей героя. Окружение переливается, по нему прокатываются волны, в воздух поднимается пыль, мусор и частички грязи. Количество мелких деталей впечатляет. Персонажи со времен первого показа игры в детализации, кажется, все-таки несколько сбавили, но спецэффекты опре-





ПРО ФИНТЫ СО ВРЕМЕНЕМ
мы многое уже знаем, но откуда у героя столько атакующих способностей, можно только гадать

К GAMESCOM ДИЗАЙН
противников изменился и стал чуть менее футуристичным

ПОВЫШЕННОЕ ВНИМАНИЕ
Remedy именно к шутерной составляющей можно понять – скитания Алана Уэйка многие критиковали за скучный экшен.

деленно похорошели. Так что если уж не идейно, то визуально игра нас точно не подведет.

Не отстает и постановка. Ближе к концу геймплейного видео герой попадает в здание, и перед глазами, словно в ускоренной съемке, разворачивается строительство машины времени: от планирования и записи формул мелом на доске до сборки и сварочных работ. Сцена завораживает. Хотелось бы верить, что подобные «флэшбеки» будут еще и сколько-нибудь интерактивны.

Факт четвертый: в игре появились новые лица

Облик главного героя тоже заметно изменился. В погоне за кинематографичностью разработчики решили позвать голливудских актеров. Отныне герой щеголяет лицом и голосом Шона Эшмора, известного по роли Айсберга в «**Людях Икс**». Мелочиться в Remedy не стали и на другие ведущие роли тоже пригласили довольно известных актеров. К примеру, роль брата главного героя исполнит Доминик Монаган («**Властелин колец**», **LOST**), а главному злодею подарил внешность и голос Эйдан Гиллен (Мизинец из «**Игры престолов**»).

Стоило такое удовольствие явно недешево, а значит, Microsoft как издатель видит в проекте потенциал. И это хороший признак. К тому же наблюдать на экране знакомые (а для кого-то, может, даже любимые) лица мы вовсе не против.

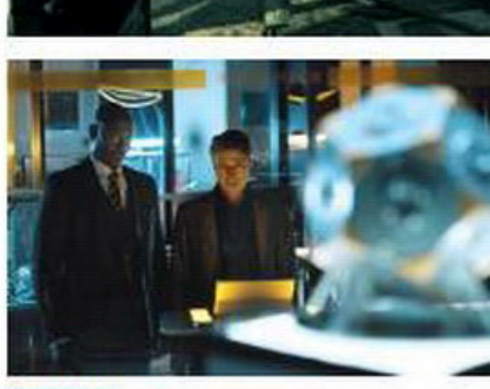
Факт пятый: игра будет тесно связана с сериалом

По Quantum Break снимается сериал, и его события не просто переплетены с сюжетом игры, но еще и будут от него зависеть. По крайней мере, это нам обещали на стадии анонса и опровержений пока не поступало. Не исключено, что сериал окажется доступен прямо из игры и что игрок как-то сможет повлиять на его события своими внутриигровыми решениями. Как это будет реализовано, никто рассказывать не спешит, но идея завораживает.

В самой игре мы будем наблюдать за сюжетом глазами «хороших парней», а вот сериал обещает сосредоточиться на деятельности корпорации Monarch Solutions, которой управляет главный антагонист Quantum Break. Таким необычным способом разработчики хотят показать нам те самые две стороны медали. Все шансы на успех у разработчиков есть – сериальный формат повествования они успешно обкатали еще в Alan Wake. Да и мини-сериал, рассказывающий предысторию похождений писателя, был совсем не плох.

■ ■ ■

А еще игру официально перенесли на следующий год. Однако беспокоиться за ее судьбу не стоит, на сей раз дата выхода более чем конкретная. Возможность прыгнуть во временную петлю и там надолго застрять нам представится 5 апреля. ■



ПРО СЕРИАЛ
известно немного, но Сэм Лэйк буквально обещает, что вместе с игрой ТВ-шоу подарит нам ни на что не похожий опыт

DARK SOULS 3

«ЭТА ИГРА ТОЧНО СДЕЛАЕТ ВАМ БОЛЬНО»

АНТОН ДАТИЙ

Жанр RPG
Издатель Bandai Namco
Разработчик From Software
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 2016 год

Первое, что бросается в глаза, когда видишь **Dark Souls 3** вживую, – то, как сильно она напоминает первую часть. Здесь совершенно такой же интерфейс, похожая цветовая гамма и сходное настроение. Но самое главное – геймплей и дизайн уровней ясно дают понять, что это именно «Souls от Миядзаки».

ЧЕМ ПОЛЕЗНЫ ДРАКОНЫ

ЕСЛИ БЫ НЕ DARK SOULS
и не Bloodborne, то Миядзаки бы занялся научной фантастикой

Действие начинается на балконе, с которого открывается вид на исполинских размеров замок из трейлера. Продюсер замечает, что в финальной версии исследовать можно будет почти любое место, видное на экране, а в описании новой структуры локаций отчетливо слышится слово «трехмерные». Интересно...

Фирменный подход к дизайну уровней чувствуется сразу. Внимательному игроку Dark Souls 3 время от времени позволяет срезать путь или открыть проход, закольцовывающий прежде казавшуюся линейной локацию, и постоянно подкидывает новые маршруты. Одно из важных нововведений – новые маршруты игрок теперь может порой косвенно контролировать.

На практике это выглядит так. Побродив по локации, я нашел одну из лазеек и вернулся к мосту, по которому шел пару минут назад. В этот раз откуда ни возьмись в небо взмыл дракон, уселся на мост и выжег все на своем пути. Смысла переть напролом нет, путь назад отрезан. Чуть ниже моста есть дверь, которую охраняет группа скелетов. Можно выманить их по одному (чертовски долго) или влететь в толпу (чертовски опасно), но есть и третий вариант – привлечь внимание дракона, на секунду поднявшись на мост, и вернуться обратно. Чудовище смещается в сторону и заливает пламенем проход со скелетами. В это время можно взбежать на мост или подождать в укрытии, пока огонь не стихнет, и двинуться дальше.

В геймплее чувствуется влияние **Bloodborne**. Персонаж стал быстрее, ловчее и уже не напоминает по ощущениям ходячий мешок с картошкой, хотя при желании можно снарядиться и так.

Вместо пистолета, которым охотник прерывал атаки чертей из Ярнама, в Dark Souls 3 – короткий лук, разительно отличающийся от того, что мы видели в предыдущих частях. Нет громоздкого прицеливания от первого лица, не нужно долго натягивать тетиву, здесь стреляешь очень быстро и легко. Сами разработчики описывают обновленную механику как «привет Леголасу».

Кроме того, здесь есть аналог трансформации оружия: герой меняет стойку, что открывает иной набор движений и ударов. Например, динамика боя с огромным мечом при использовании альтернативной стойки возрастает на порядок (команда в очередной раз вдохновлялась стилем Гатса из «**Берсерка**»), но при этом приходится часто раскрываться и идти на риск.

ГЕРОЙ В DARK SOULS 3
будет охотиться на Лордов Огня, а сама игра станет грандиозным финалом трилогии

Намного больше занимают парные скимитары. Один из приемов позволяет крутиться, нанося всем окружающим удары обоими клинками. Скорость атаки приличная, радиус поражения примерно как у цвайхандера, а анимация невероятно эффектная. Враги тоже меняют стиль ведения боя, поэтому стычки в Dark Souls 3 обещают быть куда разнообразнее – как минимум в плане тактики.

КОРОЛЬ УМЕР

Если первая **Dark Souls** и Bloodborne показывали мир, хиреющий на глазах, то в Dark Souls 3 все процессы уже состоялись. Конец настал. Солнце угасает, пробивая тусклым светом свинцовые облака, города лежат в руинах, последняя надежда пропала насовсем.

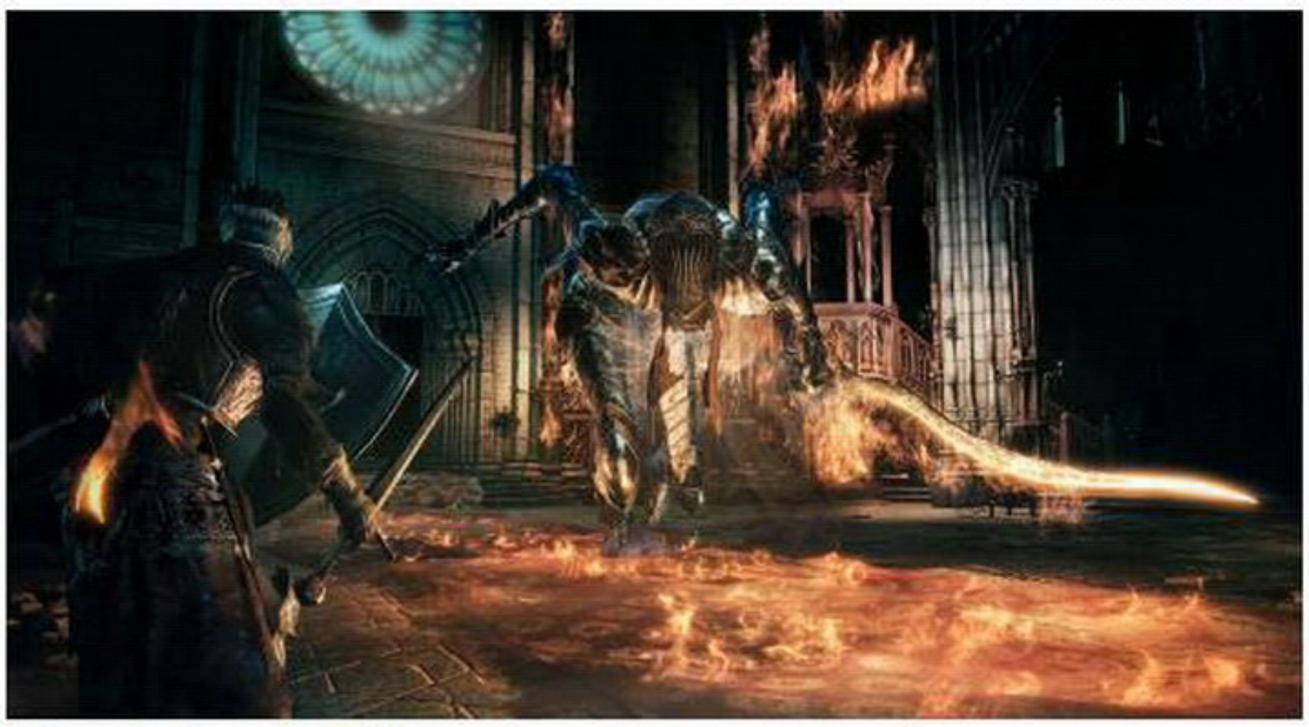
Художественный стиль не оставляет сомнений – это Dark Souls, но в некоторых деталях все же чувствуются отголоски лавкрафтовской тематики Bloodborne. В локации, которую мы исследовали на презентации, на улицах повсеместно вздымались деревья с нанизанными на ветки трупами и молящимися вокруг них религиозными фанатиками. Зрелище удручающее, мягко говоря.

У одного из таких деревьев валялась ценная вещичка. Приманка тривиальнее некуда... но я все равно повелся. Как только герой подобрал добычу, один из фанатиков истошно завопил, а из его туловища вылезло огромное черное нечто, вызывающее в памяти одновременно космические щупальца, терроризирующие Ярнам, и мутантов из **Resident Evil**. Тварь прикончила меня в два счета.

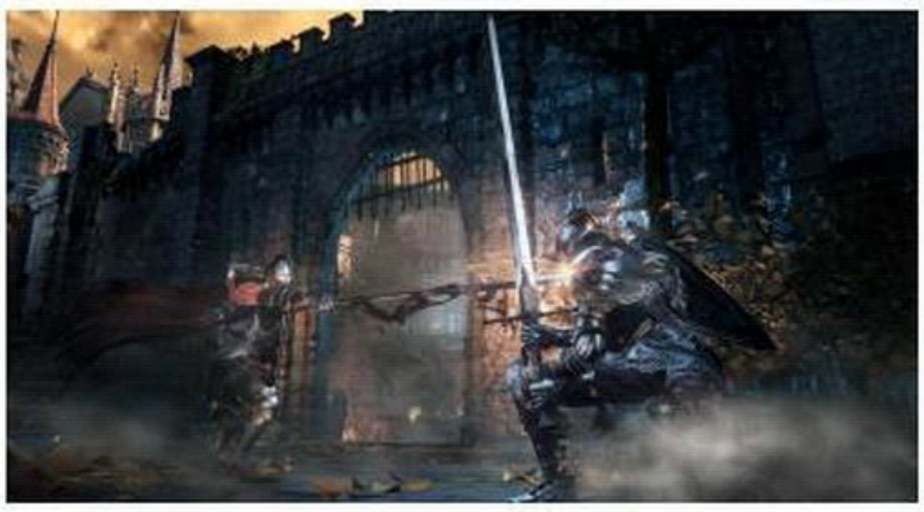
Да, Миядзаки лично пообещал, что Dark Souls 3 точно сделает всем больно. Больнее, чем в предыдущих играх. Вы рады?

А вот детали сценария тщательно скрываются – известно лишь то, что сюжет крутится вокруг династии владык огня, которыми в свое время были Гвин и протагонисты первых двух частей. По словам Миядзаки, если первая Dark Souls была историей об убийстве богов, то третья часть расскажет о последствиях обретения божественной силы простым смертным.

В отношении мифологии и сюжета Dark Souls 3 станет полноценным масштабным финалом трилогии, поклонники обязательно найдут связь с предыдущими играми, но игра все равно, как обычно, будет совершенно самостоятельной и пригодной для знакомства с серией.



В НОВОЙ ИГРЕ
решили не делать процедурно генерируемые подземелья



ИЗ BLOODBORNE
тут позаимствовали ограничение ресурсов и носимых вещей

■ ■ ■

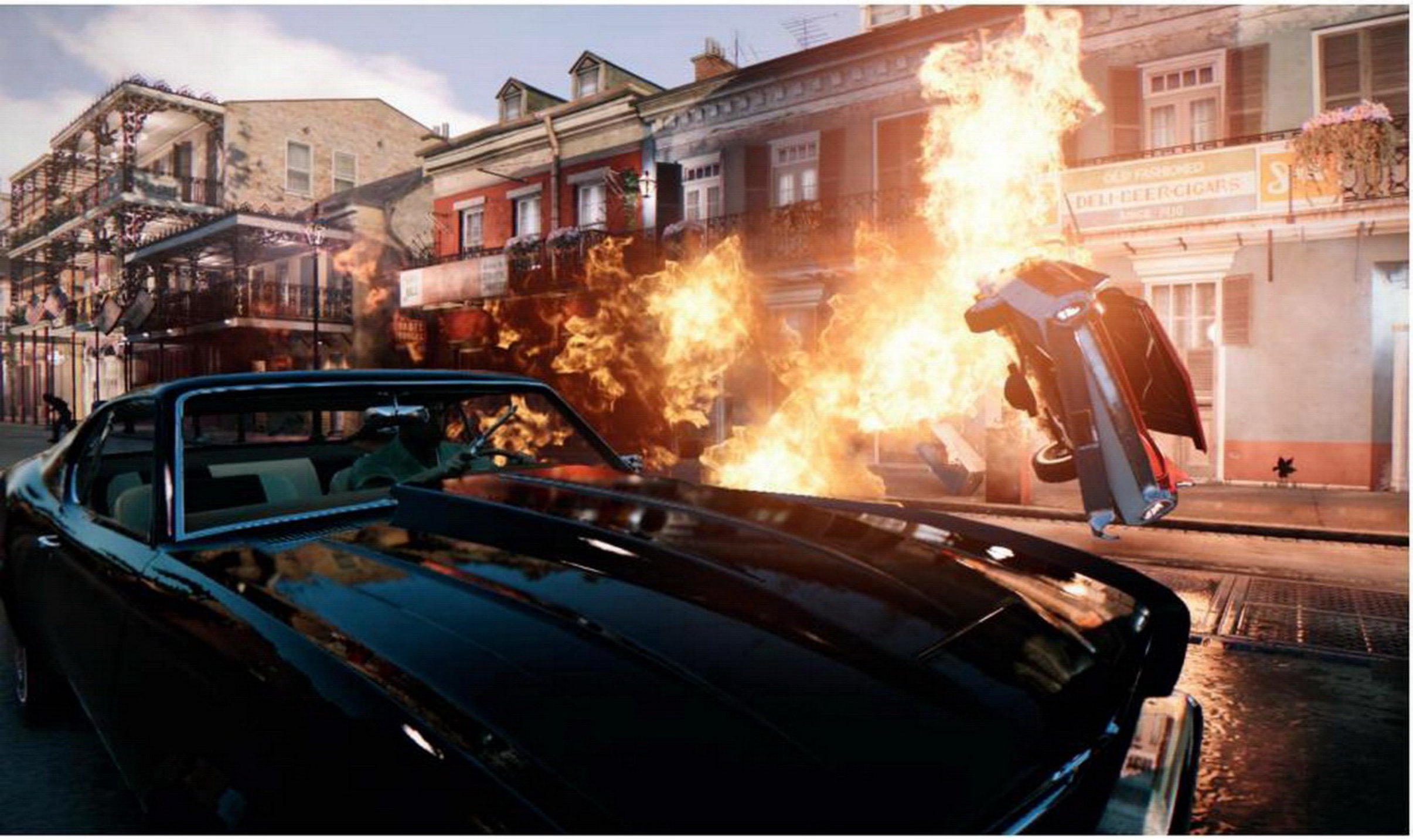
Разработчики то и дело напоминали, что игра все еще в разработке, и от многих вопросов, например о механике магии и сюжетных NPC, на презентации уклонялись. Но, несмотря на это, видно, что Dark Souls 3 берет все лучшее из предыдущих работ **From Software**. Пропускает это через призму сумрачного дизайнерского гения Хидэтаки Миядзаки и явно намерена масштабно завершить самую темную, загадочную и притягательную трилогию последнего десятилетия.

Звучит великолепно. ■

MAFIA 3

ПЯТЬ ПРИЧИН ЖДАТЬ ИГРУ

АНТОН ДАТИЙ



Жанр Экшен
Издатель 2K Games
Разработчик Hangar 13
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 2016 год

Официальный анонс Mafia 3 вызвал ажиотаж у множества игроков. На gamescom состоялась первая презентация геймплея, и мы узнали, что действие игры происходит в 1968 году в Новом Орлеане, а главным героем стал Линкольн Клэй – ветеран войны во Вьетнаме и член преступной группировки. Он мстит вражеской мафии и попутно строит собственную империю, опираясь на помощь троих напарников.

Мы пообщались с Хэйденом Блэкменом, главой работающей над игрой студии **Hangar 13**, и сформулировали самые важные причины, почему новая «Мафия» определенно достойна внимания.

Причина первая: будет много крови

Разработчики утверждают, что одной из основных механик, на которых они сосредоточились при работе над Mafia 3, была именно механика стрельбы и экшена в целом. Ведь Линкольн, главный герой игры, – умелый солдат.

В показанной на gamescom демоверсии Линкольн мастерски орудовал огнестрельным оружием и, как полагается настоящему мафиозо, жестоко расправлялся с противостоящими ему бандитами в ближнем бою: без тени сомнений резал глотки, ломал шеи, бил ножом прямо в сердце и буквально разрывал противника на части, поднося дуло дробовика к его животу перед тем, как нажать на спусковой крючок.

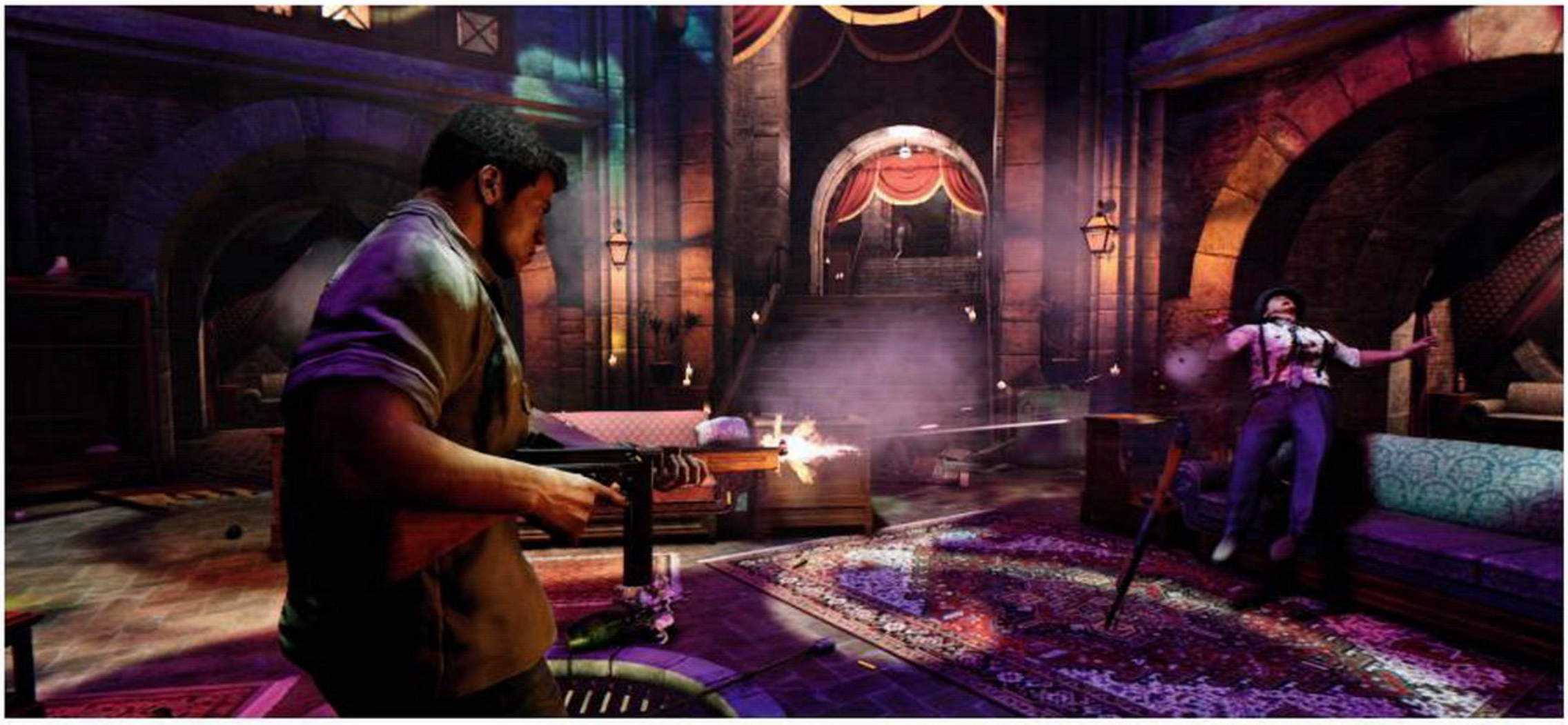
Причина вторая: вероятно, нам объяснят финал второй части

Мы спросили об этом прямо и без стеснения: «Черт подери, что случилось с Джо? Жив ли? Томимся догадками уже пять лет!» Блэкмен лукаво улыбнулся и развел руками – дескать, ничего подтвердить не могу, но и опровергать не стану.

Что почти со стопроцентной вероятностью означает: «Да». К тому же постаревший Вито из **Mafia 2** в третьей части будет одним из напарников протагониста и сыграет важную роль в развитии сюжета.

Причина третья: правильные источники вдохновения

В первую очередь авторы ориентировались на первые две части, но не только на них – на игру сильно повлияли классические фильмы и книги о мафии и соответствующей эпохе. Блэкмен назвал несколько произведений, которыми вдохновлялась студия. Это **«Буллит»**, **«Славные парни»** (притом вторая, более мрачная половина картины), документальный фильм 2014 года **«Кокаиновые ковбои»**, рассказывающий очень похожую историю о контуженном ветеране войны во Вьетнаме, в итоге ставшем одним из самых влиятельных наркобаронов восточного побережья, а также книга



«Маттерхорн», посвященная вьетнамской войне и жизни прошедших ее солдат.

Hangar 13 изучила множество материалов о жизни Луизианы в конце шестидесятых. По словам Блэкмена, выбор пал на Новый Орлеан, потому что разработчики хотели отразить в игре проблемы межрасовых конфликтов и историю движения за гражданские права чернокожих.

Южный штат и один из самых «горячих» городов США той эпохи стали наилучшим вариантом. Уже по первой демоверсии видно, что студия отменно потрудилась над правильной атмосферой: пока Линкольн прогуливается по ночному бульвару, мы видим множество деталей, навевающих нужное настроение.

На стенах – граффити с символикой хиппи и инициалами Джона Кеннеди, мужики у бара обсуждают Вьетнам и негров, а за углом виднеются мрачные луизианские болота с крокодилами и, вероятно, не с одним десятком обглоданных трупов, которые вряд ли когда-нибудь найдут...

А через десять минут Линкольн уже удирает от копов под Paint it Black, сшибая столбы своим новеньким маслкаром.

Причина четвертая: мы построим собственную преступную империю

В распоряжении Линкольна будет тройка компаньонов (разработчики называют их лейтенантами), которые помогают герою развивать преступную группировку. У каждого компаньона свои полезные способности – вроде вызова подкрепления или снайперов. Например, во время презентации Линкольн остановился у телефонной будки, набрал нужный номер и отозвал севших на хвост копов.

Захватывая территории и точки на карте, мы можем передавать их под управление компаньонов – это повлияет не только на набор и развитие перков каждого лейтенанта, но и на сюжет игры, делая его нелинейным. Придется выбирать, кому из троих напарников отдать «добычу», и по ходу развития истории у вас поневоле будут появляться фавориты и аутсайдеры.

Причина пятая: свежий взгляд на «Мафию»

Hangar 13 – новая студия **2K**, в которую входят люди, работавшие над **Knights of the Old Republic**, **Dead Space 2** и отмененной **Star Wars: 1313**. Mafia 3 станет их дебютным проектом.

Это означает по меньшей мере то, что серия, за которую раньше отвечала **2K Czech**, предстанет в новом свете. Судить об итоге пока не беремся. С одной стороны, команда акцентирует внимание на том, что Mafia 3 не будет рассказывать очередную тривиальную историю о восхождении наверх в рядах преступной группировки, о предательстве и о вендетте (хотя месть играет важную роль в этой истории). Она позволит игрокам построить собственную империю с нуля.

С другой – показанное на gamescom демо не трогает душу ничем, кроме общей стилизации: проникновение на базу противников, эффектная, но рядовая перестрелка с укрытиями, допрос с помощью отчаянной запугивающей поездки по городу и финальная погоня. Все это мы уже видели.

■ ■ ■

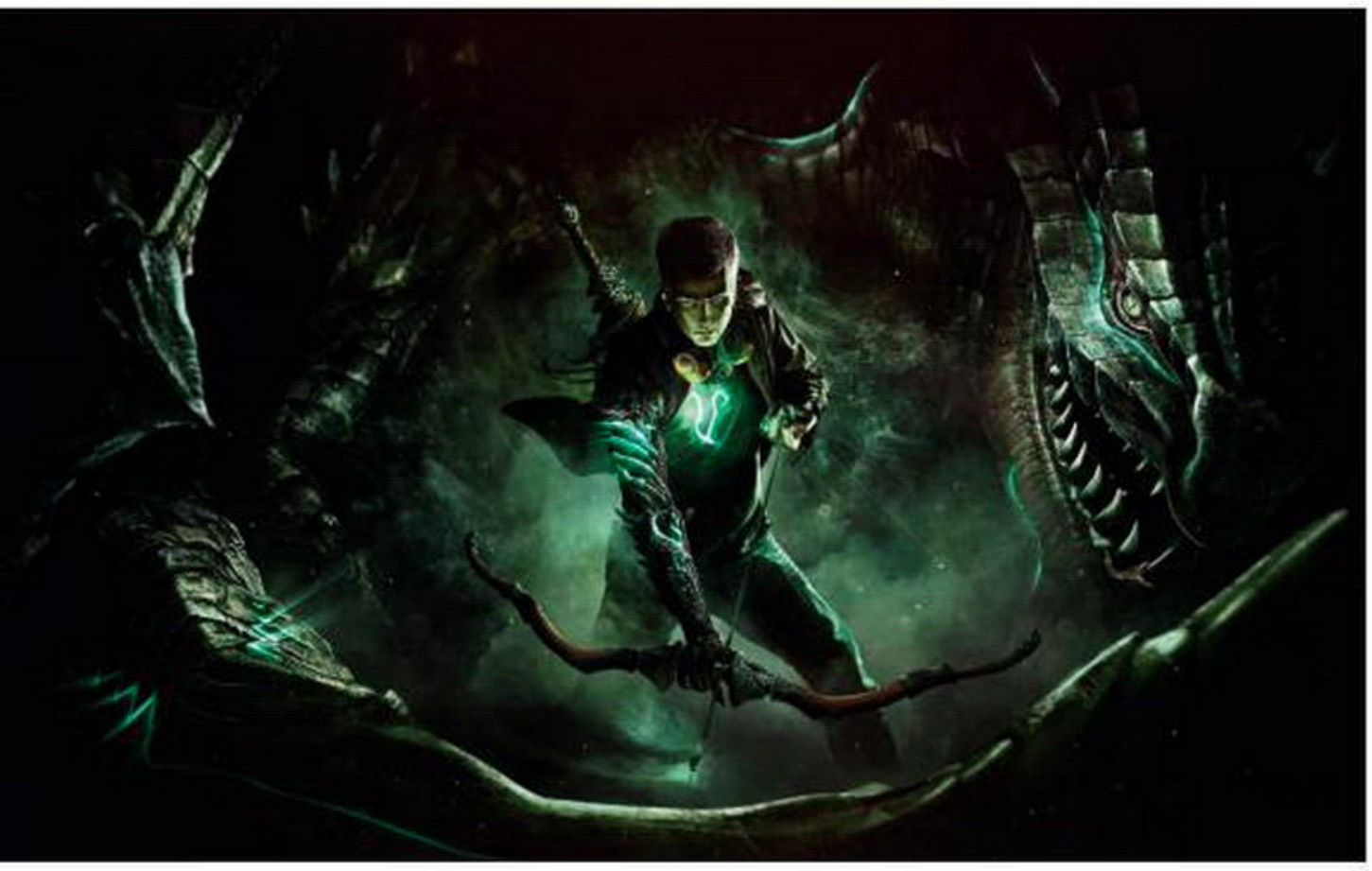
Делать выводы пока рано – до релиза в 2016 году мы еще не раз увидим третью «Мафию». Но уже совершенно ясно, что у Hangar 13 есть амбиции, такая же трепетная любовь к мафиозной романтике, как у ценителей серии, и – самое главное – возможность исправить ошибки предыдущих частей и преумножить их достоинства. ■

СМЕНА НАСТРОЕНИЯ
в игре чем-то напомнивает решение перенести действие Max Payne под палящее солнце

SCALEBOUND

ЧТО ЭТО НА САМОМ ДЕЛЕ?

ЯН КУЗОВЛЕВ

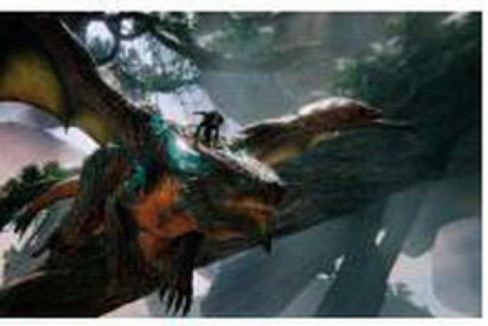


Жанр Экшен
Издатель Microsoft
Разработчик Platinum Games
Платформа Xbox One
Дата выхода 2016 год

До нынешнего gamescom Scalebound оставалась непредсказуемой. Как это играется? Что за дракон? Почему главный герой похож на крашеного британского Данте?

На конференции Xbox Хидэки Камия наконец-то показал геймплей – взаимодействие двух главных героев, дракона и его всадника, умеренное рубилово с огромным недружелюбным лобстером и, на закуску, увесистый намек на наличие кооперативного режима.

Чуть позже, уже на самой выставке, Камия представил за закрытыми дверями расширенную версию той же демки. Вот три ключевые вещи, которые мы узнали об игре про трогательную дружбу молодого человека Дрю и дракона Тубона.



ДРАКОН ПЛАВИТ
врагов без устали. Надеемся, что у Дрю тоже будет полно работы

Это игра про столкновение культур

Дрю попадает в сказочный мир Драконис из нашей повседневной реальности – отсюда современная одежда, наушники и неуемная страсть к краске для волос. На новом месте он постепенно устанавливает связь с драконом, и чем лучше их взаимопонимание, тем большая часть руки Дрю покрывается чешуей и – наверняка – тем человечнее и послушнее становится огнедышащий ящер.

Пейзажи Драконисса напоминают природу из кэмероновского фильма **«Аватар»**: в небе зависли островки, деревья неестественно выгнуты и отличаются длинными запутанными корнями. Жизнь на Драконисе поддерживает эфемерная энергия *пульс* – она пронизывает землю, живых существ и вообще считается основой параллельной вселенной. Камия утверждает, что эту энергию следует сравнивать с электричеством и даже наушники у Дрю, если что, работают на пульсе.

Scalebound не похож на Devil May Cry и Bayonetta

Камия особо подчеркивает, что Scalebound – не чистый экшен в духе **Bayonetta** и **Devil May Cry**. Акцент в этой игре сделан на ролевой составляющей. Темп сражений немного замедлился, а урон, который вы наносите противникам, зависит от того, насколько хорошо прокачан персонаж.

Отчасти боевка напоминает сражения в играх про уничтожение разных огромных существ. Энергетический хлыст, с помощью которого можно притягиваться к чудовищам, явно позаимствован из **Freedom Wars**, а конечный запас прочности у оружия и способность на время превращаться в более выносливого и могучего «драконьего рыцаря» как будто бы взяли из **Soul Sacrifice**.

Но основная механика здесь иная. Дрю важно не только колоть и рубить, но и время от времени пользоваться вспомогательными предметами – глушить больших чудищ ловушками и делать их уязвимыми для мощных атак Тубона. Напрямую можно управлять только Дрю, Тубон действует самостоятельно, хотя и слушается простых команд.

Стоять постоянно в стороне и смотреть, как огнедышащая тварь ловко всех плавит, не советуем: опыт Дрю зарабатывает, только когда наносит смертельный удар и обращает врагов в пульс. Атаки дракона же настолько мощны, что не оставляют от противника и следа. Порой главный герой действует один – в некоторых локациях дракону неудобно маневрировать, поэтому там, где нужно спуститься в пещеру или ущелье, на помощь Тубона лучше не рассчитывать.

В процессе игры дракон меняется

В тизере многопользовательского режима перед огромной гидрой появилось еще несколько Дрю, управляемых другими игроками... но с ними были совсем иные драконы!

На самом деле это не совсем так, просто у каждого героя своя версия Тубона.

Тубон постепенно эволюционирует, видоизменяется и учится новым вещам – его модернизации уделено огромное внимание, и каждая опция влияет на характеристики. Огнедышащего монстра нужно время от времени прокачивать, менять ему расцветку, крылья, рога и даже подбирать стихию для атаки, чтобы он перестал традиционно плеваться огнем и принудительно обрабатывал врагов морозным дыханием.

И, что самое важное, дракону можно купить комплект брони, а к хвосту приделать лезвия. «Не за настоящие деньги, а то мало ли что опять подумают», – смеется Камия.

■■■

Теперь мы знаем об игре больше, чем раньше, но вопросов от этого меньше не стало. Какая у Scalebound будет структура? Получится ли развивать механику взаимодействия человека и дракона так, чтобы поддерживать у игрока интерес на протяжении всего прохождения? Как выстроен открытый мир?..

Пока что все идет к тому, что игра будет в первую очередь про интересные поединки, к каждому из которых придется серьезно готовиться. В конце концов, мы выступаем против чудовищ титанических размеров. Это не шутки. ■

CRACKDOWN 3

ЗЛО ДОЛЖНО ОСТАТЬСЯ С ПРОЛОМЛЕННЫМ ЧЕРЕПОМ И БЕЗ БИЗНЕСА

ЯН КУЗОВЛЕВ

Crackdown – яркий пример игры-песочницы, в которой из-за разных крючков и мотиваторов весело заниматься не самыми интересными в общем-то вещами. Похожий трюк сумела провернуть Sunset Overdrive, где скользить по проводам и бомбить мутантов было приятно на подсознательном уровне. Разбираться с преступным режимом с помощью кулаков и свинцового дождя в Crackdown – удовольствие примерно того же порядка.

Но на этот раз игра четко разделяется на мультиплеер и одиночный режим, притом выстроены эти режимы совершенно по-разному. Одиночек снова ожидает приключение про вытеснение из города преступных синдикатов, а в сетевой игре агенты режут друг другу глотки, попутно ровняя с землей пару-тройку жилых кварталов.

У вас потолок обвалился

Многопользовательский режим пока что находится на стадии прототипа, но играть уже можно, и примерно десять минут я занимался тем, что сносил здания и портил другим игрокам удовольствие.

Нас всех рассадили по крышам, чтобы удобнее было вести огонь, поэтому первым осознанным действием стала деконструкция этих самых многоэтажек из базуки. Один неудачник почему-то вздумал усесться на стеклянный тоннель, соединяющий два небоскреба, и мигом получил под ноги очередь из автомата – убивать противников в прототипе еще нельзя.

Разрушение зданий обсчитывается облачными серверами. Для наглядности разработчики включили цветовое кодирование. Вон за тот красный блок отвечает один сервер, а за желтый небоскреб и то, что рядом с ним, – совсем другой. Во время перестрелки нагрузка на серверы растет, с разрушением зданий подключаются новые ресурсы. До бесконечности так продолжаться не может, и на сессию сейчас выделяется самое большее штук пятнадцать серверов.

Проще всего местную систему разрушаемости сравнить с системой из **Just Cause 3**, где постройки словно состоят из кубиков «Лего» и весело разлетаются на кусочки, стоит только что-нибудь рядом взорвать. В Crackdown этих кубиков больше и масштаб разрушений совсем другой – с лица земли стирается почти все. При должном упорстве можно разобрать нижний уровень здания, расплавить стальные несущие балки и повалить многоэтажку набок.

Есть простор и для более изящных решений: проделал выстрелом из пистолета небольшую бойницу в стенке, удобно расположился со снайперкой и знай себе раздавай ничего не подозревающим противникам хедшоты. Но вечно так прятаться не получится. Скомпрометировал позицию, получил залп из гранатомета в ответ – и все, нет снайперского гнезда, нужно подстраиваться под новые условия игры.

В числе других развлечений есть возможность обвалить на врага бетонный потолок или поворочать уже разрушенные здания: руины никуда не пропадают, и условная отвалившаяся стенка остается интерактивной.

И население расстроено

В одиночной игре разрушать город смысла нет – там-то мы его защищаем от преступников и, судя по всему, должны делать это аккуратно.

Чем сильнее мы огорчаем криминальный синдикат, тем быстрее заполняется шкала ненависти. Стоит всерьез разозлить очередного местечкового гангстера, как в ход идут карательные меры. Однако отряды зачистки отправляют не по вашу душу (все равно не наваляют), а убивать мирное население. Ну и жители тоже начинают настороженно относиться к агентству, которое вроде как должно охранять закон и порядок на улицах.

В качестве примера разработчики показали, что будет, если герой решит частично восстановить справедливость в доках: зловещая организация просто выпускает боевого робота побегать среди контейнеров. Докеры в панике гибнут под огнем, и спасти всех, как в кино, у вас точно не получится.

Да этого и не нужно – в Crackdown главное, чтобы зло в конечном итоге осталось с проломленным черепом и без бизнеса. ■

Жанр Экшен
Издатель Microsoft
Разработчик Reagent Games
Платформа Xbox One
Дата выхода 2016 год

STAR WARS: BATTLEFRONT

СИМУЛЯТОР МЕРТВОГО ШТОРМТРУПЕРА

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

Жанр Экшен
Издатель EA
Разработчик EA DICE
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 17 ноября 2015 года

Нет, само собой, родство **Battlefront** с **Battlefield** отрицать глупо. Если бы не эпический шутер от **DICE**, игра от **Pandemic** явно была бы совсем другой.

Но в то же время, если бы не Pandemic, Battlefront вряд ли сейчас вспоминали с таким теплом. Старая Battlefront всегда отличалась от Battlefield достаточно, чтобы ее рассматривали как отдельную весомую величину (мы об этом не так давно писали).

С новой Battlefront все так же. Это не **Hardline** – здесь смена центральной темы ощущается сразу. И по духу (у сказочной патетики **«Звездных войн»** нет ничего общего с философией современного спецназа), и по внешнему виду (о чем речь вообще, вы на картинки посмотрите), и по ощущениям. Battlefront плюет на всякий признак реализма, чтобы «Звездные войны» оставались «Звездными войнами».

Я жил, я умер

Battlefront побуждает играть в таком стиле, за который в Battlefield вас мигом покарают. Тут постоянно случаются, например, прямые стычки на открытом пространстве. Щиты и мобильность отдельных видов пехоты хорошо сочетаются с тем, что hitscan-оружия тут почти нет: если вас взяли на мушку и вам негде укрыться, это еще не значит, что вы не сможете увернуться от размеренно летящих и далеко не таких точных бластерных зарядов. Если вас до сих пор смущает меткость имперских штурмовиков из классической трилогии, тут можно лишний раз убедиться, что им в самом деле было нелегко.

Воздушная техника особенно душевна. Истребители могут парить на месте (перераспределение энергии с двигателей на орудия радикально усиливает огонь), и даже у поверхности планеты они не чувствуют гравитации, спокойно летая вниз головой. При этом ближе к земле разбросаны «pickups», мотивирующие действовать как можно рискованнее – на опасно малом расстоянии от земли, вписываясь под мосты и огибая скалы.

В первой партии на gamescom я старался держаться повыше: скрывался в густых облаках (в них не видно ни зги, очень удобно), находил жертву, садился ей на хвост, стрелял и прятался обратно. Но позже понял, как много упускаю, избегая земли. Однажды я привлек к себе внимание оппонента, заманил его в неглубокий каньон, в последний момент восстановил корпус возникшим передо мной жетоном, а потом внезапно ушел в мертвую петлю и наказал преследователя, который, кажется, излишне увлекся. Вот такие моменты – лучшие.

Там же, у поверхности, эпизодически появляется бонус, позволяющий на время пересесть с X-Wing на «Тысячелетнего сокола». В режиме «Эскадра», где сражается исключительно воздушная техника, это аналог героев – крепкий корабль с очень мощным вооружением, который стоит по меньшей мере десятка обычных истребителей. Мне не повезло: оба матча я отыграл за Империю, а в показанной на gamescom альфе у нее не было своей замены «Соколу».

TIE-бомбардировщиков и перехватчиков (равно как и A-Wing и Y-Wing) в альфе тоже не было, – но они должны появиться. Приходилось довольствоваться тем, что вместо детского X-Wing, оборудованного кратковременным щитом, у меня был настоящий мужской TIE Fighter, который умеет ненадолго ускоряться.

■■■

Ждать от Battlefront особой глубины или деконструкции канонов «Звездных войн» лучше не стоит. Сложные в управлении TIE Fighter и X-Wing остались в одноименных симуляторах из девяностых (предлагаю, кстати, хором канючить, чтобы их поскорее вернули), сомнения в природе Силы – в **KotOR** и **The Force Unleashed**. А тут – просто широченная поляна для достоверной реконструкции исторических баталий этой вселенной.

Кто-то с точностью до последнего болтика воссоздает китайские танки, а Battlefront делает то же самое с имперскими AT-ST – и как раз в этом она большая молодец. DICE хорошо уловили дух первоисточника: за кого бы я ни играл, чем бы ни управлял, я продолжал ощущать себя частью вселенной. Не кем попало, а тем самым мертвым пехотинцем из первой половины пятого эпизода. ■

NEED FOR SPEED

«ИКОНЫ» ДЛЯ ПОДРАЖАНИЯ

ФЕДОР СИВОВ

Жанр Аркадный автосимулятор
Издатель EA
Разработчик Ghost Games
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 3 ноября 2015 года

После показа на E3 Need for Speed в социальных сетях начался нешуточный диспут относительно таинственных силуэтов на обложке игры. Кто все эти люди? Какое отношение они имеют к игре? Теперь пять «икон» Need for Speed представили официально. Это означает пять отдельных сюжетных линий, которые можно будет пройти по очереди – или проигнорировать все то, что неинтересно.

Стиль – Кен Блок

Кто? Конечно, кепочка сразу же выдала Кена Блока. Блок появляется в гоночных играх не в первый раз. Бывший раллийный гонщик в прошлом был лицом серии **DiRT**. Он вдвойне икона стиля – и как основатель и владелец DC Shoes, и как водитель (вспомните его джимхану на YouTube и в **DiRT 3**). Американец олицетворяет искусное вождение.

В игре. Шаг за шагом нам предстоит овладеть фирменным стилем Кена Блока в заносах, прыжках, скольжении и пресловутой джимхане. Виртуозное вождение награждается очками, и чем больше при этом «отягощающих обстоятельств», тем выше множитель.

Скорость – Магнус Уокер

Кто? По дредам узнать корифея скоростных гонок на пределе Магнуса Уокера несложно. В миру он известный коллекционер Porsche, прославившийся смелым бунтарским тюнингом старинных автомобилей немецкой марки. Подобно Уокеру, в 1992 году нарушавшему все скоростные ограничения на своем первом Porsche, мы будем делать это на улицах Вентура-Бэй.

В игре. Разогнаться будет где. Игровой мир поделен на районы, часть которых свободна от вездесущей полиции. Например, холмистый пригород Вентура-Бэй, где нас ждут скоростные гонки, похожие на спринты по каньону в **Need for Speed: Carbon**.

Тюнинг – Накаи-сан

Кто? В жизни Акира Накаи – лицо тюнинговой компании RAUH-Welt BEGRIFF, занимающейся модернизацией автомобилей Porsche. По его собственным словам, он никогда не использует бумагу и карандаш, создавая новый дизайн, а рисует все у себя в голове и воплощает на деле.

В игре. В новом Need for Speed разработчики сделали упор на детальность и эксклюзивность тюнинга. Конечно, нам не удастся подогнать каждую деталь с миллиметровой точностью (Carbon) или поставить качающий сабвуфер в багажник (классический **Need for Speed: Underground**). Зато все запчасти подобраны вручную при поддержке сообщества Speedhunters.

Команда – Risky Devil

Кто? Чикагская команда уличных гонщиков, среди которых есть даже бывший агент КГБ. Фиш, Эй-Джей, Кук, Стэво и Ти-2 рассекают улицы на своих неизменно алых автомобилях на любой вкус – от грубого BMW E30 и агрессивного Lexus IS300 до проворной Mazda Miata.

В игре. В Need for Speed их уважение можно заслужить участием в командных соревнованиях с друзьями по сети или с компьютерными напарниками, а также аккуратной и филигранно точной ездой. Чтобы привлечь Risky Devil, придется стать и мастером дрифта. Гонки в скольжении – специализация «дьяволов».

Нарушения – Морохоси-сан

Кто? Как вы, наверное, уже поняли, все наши герои так или иначе символизируют собой стиль и тюнинг. Морохоси-сан в своей розовой (!) «Ламборгини», светящейся неоном, кажется, ярче ночного Токио, знаменует собой самые сумасшедшие подвиды и того и другого.

Морохоси любит опасных людей. В молодости он якшался с якудзой, так что удивить его будет непросто.

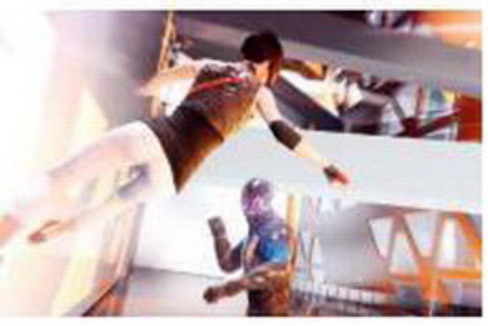
В игре. Копы не дремлют. Кроме спокойных районов для скоростных гонок, в городе есть области, где полиция постоянно начеку. Преследования будут проходить по классической формуле, актуальной со времен первого **Need for Speed: Most Wanted**: либо ты пойман и платишь штраф, либо сбрасываешь полицию и получаешь очки стиля. ■

MIRROR'S EDGE: CATALYST

ТАКАЯ ЖЕ ФЭЙТ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

ПОКЛОННИКАМ прошлой игры тревожиться не стоит – бег в Catalyst почти не изменили



Жанр Экшен
Издатель EA
Разработчик DICE
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 23 февраля 2016 года

После череды показов Mirror's Edge: Catalyst на этой gamescom я могу сказать, что меня поразило больше всего. Не ослепительный город из стекла – в DICE его так и называют, City of Glass, – он такой же, как раньше. Не ощущение скорости, не плавность движений – Фэйт движется точь-в-точь как в оригинале. Не новый движок и не то, как город преображается ночью.

Больше всего меня поразило, насколько мало Mirror's Edge изменилась. Я опасался, что Catalyst испортит какое-то новое, искаженное видение, – но этого не произошло. Да, кроссовки с раздвоенным носком потеряли. Но и только.

$$p = mv$$

Даже там, где должны были произойти большие перемены, Catalyst воспринимается по-старому. Мир теперь открытый, но какой бы маршрут я ни выбирал, он ощущался как тщательно выверенная полоса препятствий из первой части. Ничто не мешает движению.

Фэйт точно так же перемахивает через препятствия, балансирует на карнизах, скатывается по склонам, бегает по стенам. Стоит уловить тайминг, перестать спотыкаться и научиться использовать набранный импульс, как все это сольется в одно плавное движение. Фэйт не может вскарабкаться куда угодно по чему угодно, как это делают в **Assassin's Creed**, однако, если смотреть по сторонам и контролировать движение, любой маршрут преодолеваешь, не сбавляя скорость.

В то же время вместе с открытым миром freerun становится действительно free.

В первой части оптимальный путь подсвечивался красным цветом. В Catalyst это осталось: runner vision заменяет GPS, прямо указывая ближайший уступ, к которому нужно прыгнуть, забор, через который нужно перемахнуть, – в общем, ближайший срез до выбранной цели. Но пользоваться подсказками необязательно, потому что правильных путей почти всегда больше одного.

DICE поощряют за уход с проторенной дороги. По району, где я бегал, были разбросаны так называемые Grid Leaks. Это утечки из городской информационной сети, видимые в дополненной реальности (Фэйт подключена к ней постоянно, поэтому почти весь интерфейс аккуратно встраивается в контекст окружения). Подобрав одну, я увидел оповещение в духе «Grid Leaks: 1 из 66». Звучит опасно.

Это, как мне объяснили, одна из разновидностей предметов для коллекционирования. Зачем они нужны? В Catalyst будет прокачка. Фэйт получает новые гаджеты и изучает новые движения. Прогресс по меньшей мере отчасти будет завязан на исследование города.

Я испытал в деле один из гаджетов – mag rope, кошку, с помощью которой Фэйт цепляется за подходящие выступы. Можно просто зацепиться и висеть (а потом спрыгнуть, раскачавшись в нужную сторону), а можно быстро перелететь через широкий провал, воспользовавшись инерцией от разбега.

Чередование обычных приемов Фэйт с полетами на канате ощущается чудесно – и дается далеко не так просто, как видится со стороны. Чем больше будет таких гаджетов, тем интереснее. Только, кажется, прятать их за сбором одинаковых «collectibles» – не лучшая идея.

Впрочем, стоило мне выразить сомнение, как продюсер Сара Янссон заверила, что целенаправленно собирать «утечки» не обязательно. Они – для совсем уж рьяных коллекционеров. А другие побочные дела в Городе будут вполне знакомыми: забеги-гонки, акробатические головоломки и так далее. Только даже знакомые концепции в DICE хотят показать под новым углом.

■■■

Одно точно: это явно не один из тех открытых миров, про которые говорят, что они «живые». Это полигон для фрирана, созданный из белоснежного стекла и тщательно выстроенный так, чтобы из любой его точки до другой можно было проложить красивый логичный путь.

И это в своем роде правильно. Город из стекла всегда можно было связать с множеством слов: практичность, стерильность, безмятежность. Но не «жизнь». Жизнь в Mirror's Edge – не в городе, а в движении. Даже боевая механика к этому подводит: Фэйт принципиально не пользуется оружием, но, пока она бежит, рядовой спецназ почти ничего не может ей сделать. Фэйт вырубает их на ходу, сбивает с ног, падает на них с высоты. Однако стоит только сбиться с темпа, как начинаются проблемы.

А еще жизнь – в свободе идти в любом направлении и решать проблемы своим путем. Среди игр, которым не помешает немного влияния **Deus Ex** или **Thief**, Mirror's Edge явно не последняя. ■

FORZA MOTORSPORT 6

ИГРА, РОЖДАЮЩАЯ ФАНАТОВ АВТОПРОМА

ЯН КУЗОВЛЕВ

Если вы привыкли к аркадным гонкам, то, возможно, думаете, что автосимуляторы – это нудная история про настройку машин и методичное изучение апексов поворота на каждой трассе. Порог вхождения у таких игр высокий, а дорогостоящие конструкции из сидения, педалей и руля в воображении неофита почему-то походят на пыточный механизм.

Вроде бы и хочется приобщиться к монументальному, но любое неосторожное движение – и условный британский KTM X-Bow по ту сторону экрана уходит в занос и из роскошного гоночного автомобиля превращается в капсулу смерти.

Десять лет стремления к совершенству

Разработчики **Forza Motorsport 6** хотят донести до игроков любовь к гонкам и машинам. Но по понятным причинам не устраивают красочный фестиваль и праздник жизни из **Horizon** (она не про симуляцию), а обращаются к опыту **Gran Turismo** и объясняют игроку, почему стоит сходить с ума по автомобилям и отчего салон Ford GT 2015 – лучшее место на земле.

В игре, конечно, дотошно воссоздано все и вся – с особым акцентом на моделировании заездов по мокрым трассам. Попадание в лужу (каждая сработана индивидуально) на неровном асфальтовом покрытии резко меняет поведение автомобиля, а капли по-разному растекаются по лобовому стеклу в зависимости от скорости.

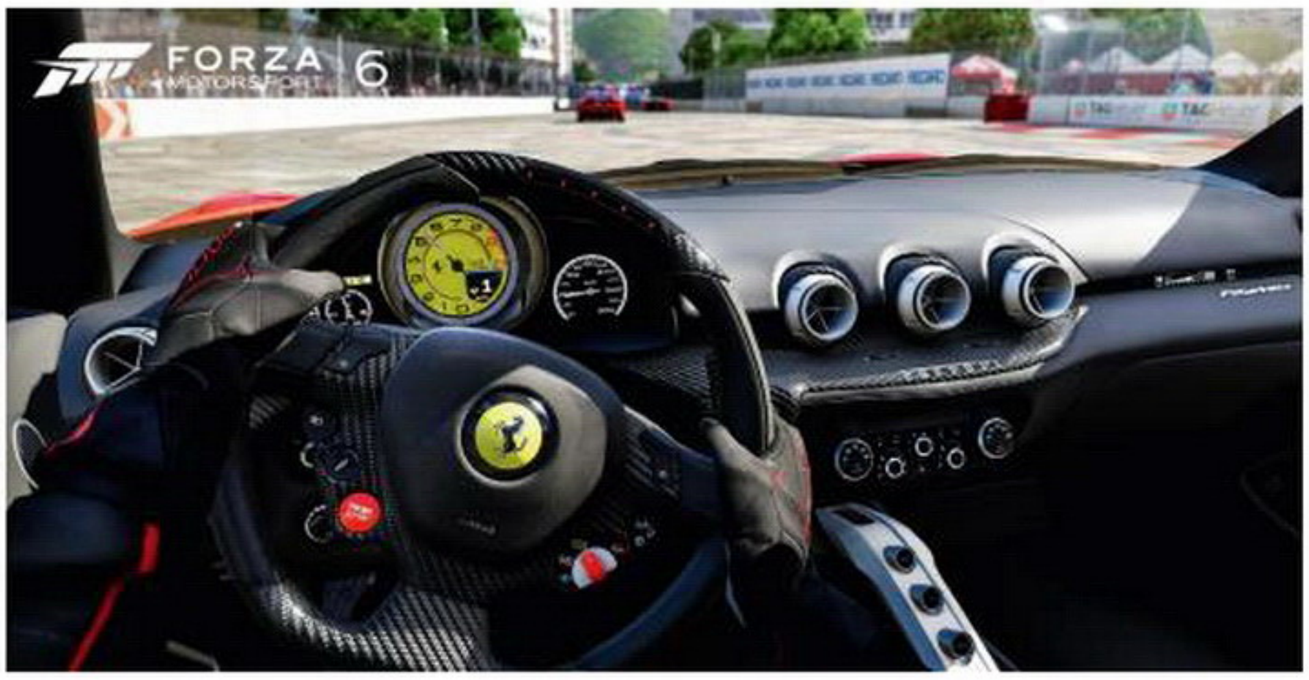
На ночных треках прохладнее, поэтому сцепление у машины с дорогой будет чуть хуже, – но вдаваться в подробности тут по меньшей мере страшно. Хотя бы потому, что новая Forza различает 148 типов поверхностей, по которым может проехать ваш автомобиль, а на монструозном «Нюрбургринге» насчитывается 550 с лишним реалистично воссозданных луж.

Намного важнее здесь даже не скрупулезная проработка каждой детали, а то, как Forza подает свою симуляторную часть. Вместо привычной карьеры в игре будет режим Stories of Motorsport, где нам станут рассказывать о том, кто стоит за автопромом, почему Генри Форд и Энцо Феррари серьезно конкурировали, и наверняка позволят поучаствовать в знаменитых гонках.

Вот это чувство причастности к чему-то большему, погружение в контекст, а не вездесущая вспомогательная линия, по которой учат водить, – самый действенный способ привлечь неофита к миру автосимуляторов.

После этого совсем не страшно отправляться в заезд под проливным дождем или, допустим, попытать силы в отдельных ивентах. Нек оторые события в Forza будут доступны ограниченное время и чем-то напоминают сетевые команды из **Driveclub**: например, серия заездов доступна всего неделю, и за это время нужно коллективно добиться лучшего результата. Затем таблица рекордов обнулится, а геймдизайнеры пустят в ротацию новые испытания.

На выставке, само собой, глобальные вещи не показывали и дали прокатиться по трем трассам. Интереснее всего ощущается «Брэндс-Хэтч» – как раз на ней очень хорошо заметно, как меняется поведение машины под дождем. Возможно, даже слишком хорошо: стоит хотя бы одним колесом задеть лужу, и эффект гидропланирования не заставит себя ждать.



Совсем другие впечатления вызвал заезд в солнечном Рио на Ford GT – здесь можно расслабиться и не так сильно переживать за сцепление с дорогой.

Во многом ощущения от заездов получаются слишком субъективными: у одного возникают вопросы к управляемости машин, другой может заявить, что в дождь авто ведет себя не так. Но тут важно осознать, что, в отличие от игр других жанров, гоночным симуляторам незачем конкурировать. Есть итальянские сорвиголовы из **Kunos Simulazioni**, британцы из **Slightly Mad Studios** и гениальный Кадзунори Ямаути. У всех разные проекты, но все они преследуют единую цель – передать страсть и драйв от вождения автомобиля.

■■■

У **Turn 10** свое видение. Десять лет стремления к совершенству, четыреста пятьдесят автомобилей – от бондовского Aston Martin DB5 1964 года до высокотехнологичной Tesla Model S.

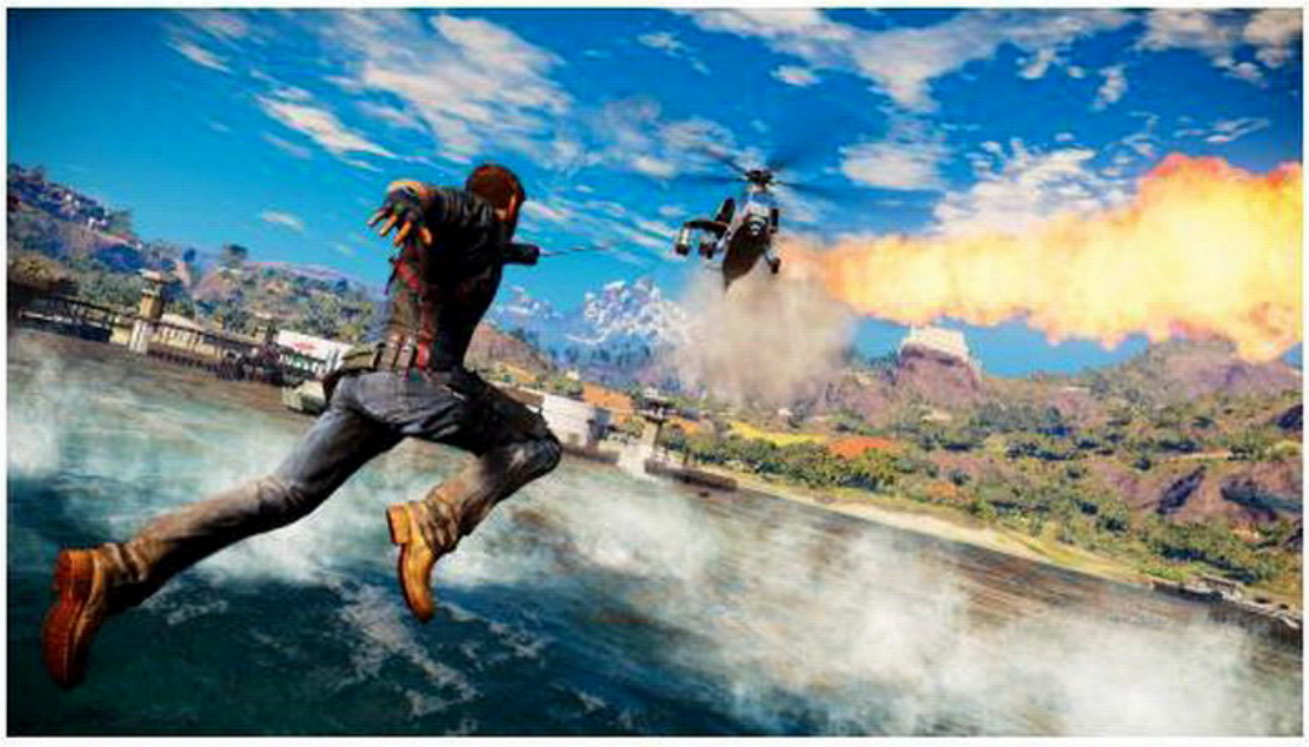
Но важнее тут, конечно, не цифры, а то, что осенью у вас будет хороший шанс прикоснуться к истории автопрома. Можно не уметь водить машину, но любить **Top Gear**. Можно бояться автосимуляторов – но начать никогда не поздно. И есть вероятность, что вашим первым симулятором может стать Forza Motorsport 6. ■

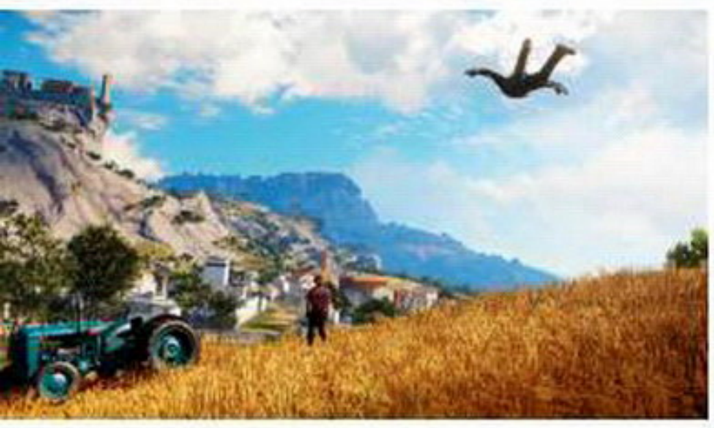
Жанр Автосимулятор
Издатель Microsoft
Разработчик Turn 10 Studios
Платформа Xbox One
Дата выхода 15 сентября 2015 года

JUST CAUSE 3

СБИЛ ДЕДА – ЗАБРАЛ ТРАКТОР

АНТОН ДАТИЙ





Жанр Экшен
Издатель Square Enix
Разработчик Avalanche Studios
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 1 декабря 2015 года

Презентация **Just Cause 3** была последней в моем расписании на gamescom – до конца выставки оставался час. Меня и еще нескольких усталых журналистов подвели к закрытой двери, за которой должен был проходить показ.

Как только мы вошли, настроение у всех мигом поднялось. Пол в крохотной комнатушке покрывал песок, у монитора красовался горшок с пальмой, а арт-директор игры Зак Шлаппи сидел в пляжном кресле и потягивал сок. Стены украшали революционные агитплакаты, в углу пристроилась закамуфлированная РПГ-7. На экране Рико, главный герой игры, валялся в гамаке на пляже со стаканом бурбона в руке. Зак открыл дверцу холодильника и достал тарелку с сэндвичами и леденцами: «Вечер добрый, как насчет перекусить?»

Приветствие как раз в духе Just Cause 3. Она по-хорошему наивная, слегка придурковатая и искренне дружелюбная, только вместо бутербродов предлагает бесконечный запас взрывчатки, почти полную разрушаемость и огромный, залитый солнцем архипелаг, где можно вдоволь побезумствовать.

Без тормозов

Презентация началась с контролируемого полета в вингсьюте. Маршрут нелинейный – прийти к финишу можно по-разному... но все же отныне это достаточно обыденное занятие.

«Теперь, когда вы познакомились с вингсьютом, давайте займемся чем-нибудь поинтереснее», – предлагает продюсер игры Омар Шакир и отменяет задание. Набранные за полпути очки (их Рико тратит на прокачку гаджетов и оружия) при этом не сбрасываются – в этом отношении **Avalanche** тоже идут навстречу игрокам. Лейтмотив Just Cause 3 – делай что хочешь, веселись как можешь и не чувствуй за это ответственности.

Приземляемся. Рико с ходу стреляет в ближайшее здание крюком, подтягивается, взмывает в воздух и снова раскрывает вингсьют. Замечаем деда-фермера, мирно работающего в поле. Подлетаем, сбиваем деда, угоняем его трактор и как ни в чем не бывало выезжаем на шоссе. Буквально тут же на Рико нападает группа военных – двое почти сразу погибают под колесами нашей сельскохозяйственной машины смерти, остальных привязываем тросами к столбу и расстреливаем с двух рук из автоматов. Напоследок взрываем трактор и улетаем в закат. Почему? А почему бы нет? Just cause!

Этот трактор, как и любое другое транспортное средство, можно отогнать в гараж, после чего машину разрешают доставить куда угодно с помощью особого меню. «Автомобили у нас – расходный материал, игрушки. Не нужно их жалеть. Ловите кайф, взрывайте все к чертям, мы это поощряем», – говорит Шакир.

Just Cause 3, в отличие от, к примеру, четвертой **Far Cry**, даже не штрафует за убийство своих. Разработчики ухмыляются: «Ну, убили и убили, шальная пуля, что поделать. Совесть немного погрызет, и успокоитесь!»

После этого нам позволили самим пройти пару испытаний и опробовать соответствующие механики в деле – полетать на вингсьюте и на время разрушать строения с помощью танка или базуки, стараясь не ломать комбинаций.

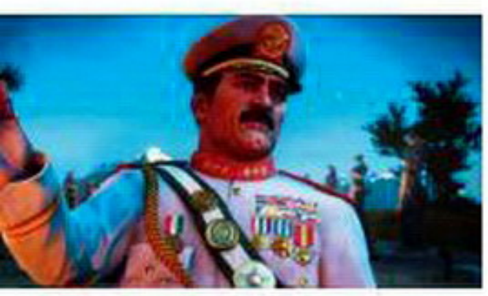
Играется Just Cause 3 так же, как и выглядит, – быстро и эффектно. Замечаний всего два, да и те по мелочи: управление новым крюком и вингсьютом определенно требует привыкания, а неразрушаемые железобетонные конструкции поначалу трудно отличить от прочих, что порой вызывает недоумение. Казалось бы, стреляешь точно в опору башни, а она что-то все не падает.

■ ■ ■

И все вроде бы замечательно – создается стойкое ощущение, что Just Cause 3 на самом деле сможет выполнить все свои обещания. Настораживает одно: релиз неумолимо приближается (1 декабря), но Avalanche все еще молчат о сюжетной кампании.

Да, на gamescom представили трейлер, рассказывающий о том, зачем Рико прилетел на Медичи: свергнуть местного диктатора, попутно отомстив за убийство своих родителей. Но по части геймплея нам показывают ту же программу – хвастаются разрушаемостью и обновленным арсеналом, хвалятся фирменным безумием. Очень хочется верить, что на этот раз студия не наступит на те же грабли, что и в предыдущей игре.

Если «песочницу», какой бы хорошей она ни была, не разнообразить отлично поставленными миссиями, где разрушаемости и новым гаджетам найдется настоящее применение, все это веселье довольно быстро наскучит. Тем более что в Just Cause 3 не будет мультиплеера – по крайней мере, в ближайшее время после выхода. ■

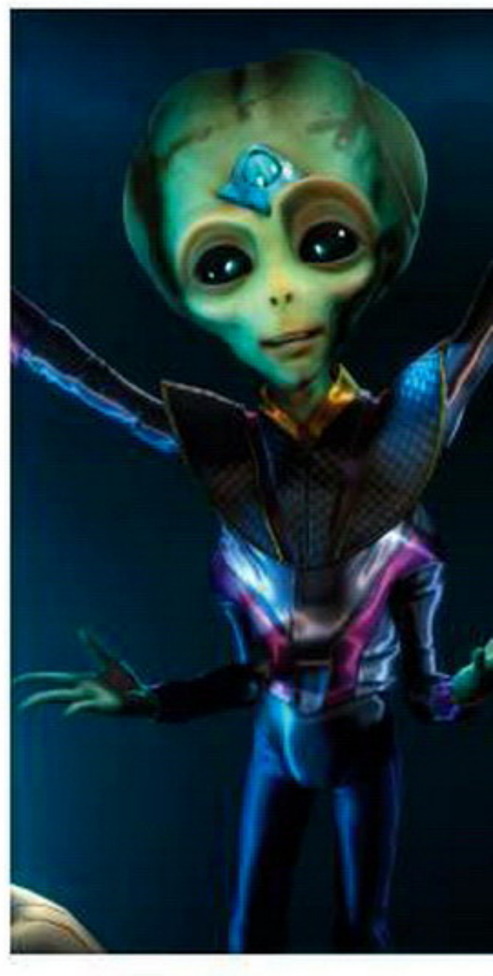


ВИНГСЬЮТ
ощущается намного маневреннее, чем скучный парашют из прошлых игр

MASTER OF ORION

ГЛАВНАЯ СТРАТЕГИЯ В ГАЛАКТИКЕ

АНТОН ДАТИЙ



Космические стратегии любят бравировать числами. Сотни планет, десятки звездных систем, дюжины непохожих друг на друга рас – да еще и конструктор кораблей!

Все это уже почти двадцать лет как было в **Master of Orion 2**, причем бытует мнение, что до сих пор никто не сделал лучше. И дело не в масштабах (тут, спорить не станем, **Galactic Civilizations** переросла старушку), а скорее в балансе между масштабами и играбельностью. «Орион» умудрялся быть глубоким, но в то же время – компактным и ловким. Вся галактика как на ладони, все возможности на расстоянии вытянутой руки. Это не просто классическая стратегия, а настоящий шедевр геймдизайна, который даже сейчас прекрасно играется.

Теперь пришло время перезапуска. После анонса грандиозной **Stellaris** состязаться в амбициях с **Paradox** особого смысла нет, но никто вроде бы и не пытается. Это успокаивает.

Мрршане это запомнят

На gamescom презентация **Master of Orion** лишь ознакомила нас с базовыми механиками – колонизацией и ведением переговоров. На выбор дали несколько рас (большинство еще недоступно), у каждой из них свои перки, помогающие развивать империю своим стилем (к примеру, способность быстрее прочих терраформировать захваченные планеты или поедать камни вместо продовольствия), и соответствующее оформление «домашних» планет. Родной мир прямоходящих кошек-мрршан, например, напоминает Древний Египет.

Карта галактики похожа на старую, масштабируется от звезд к отдельным планетам. Освоение планеты начинается с посадки колонизационного корабля. Затем мы выбираем направление развития, разбросав фигурки поселенцев по рабочим местам. Необходимо соблюдать баланс: если по полной вложиться в промышленность, экология планеты быстро придет в упадок, а от этого понизится боевой дух жителей, что пагубно отразится на экономике. Вдобавок нужно следить за тем, чтобы колонизаторы чувствовали себя хорошо, – поддерживать поставки пропитания и, что важнее, боевой дух.

Нередко встречаются колонии со смешанным населением. Если наша империя воюет с другой, представители двух рас явно вместе не уживутся, могут начаться забастовки. Решений тут видится несколько – дипломатическое (договориться с представителем враждующей расы), радикальное (расселить противников по разным мирам) или социально-приспособленческое (повысить качество жизни, задобрить жителей постройкой голографических кинотеатров и «развлекательных установок»).

Садясь за стол переговоров с предводителями других народов, нельзя забывать об их текущих потребностях и намерениях. Во вселенной постоянно что-то происходит: если, например, котики-мрршаны воюют с камнеедами-силикоидами, с которыми вы только что открыли дипломатические границы, не стоит предлагать им прямое сотрудничество – могут заподозрить неладное.

Wargaming говорят, что перед авторами Master of Orion стоят три задачи. Во-первых, отладка всех механик и оптимизация интерфейса (сейчас разнородные и не очень удобные меню сбивают с толку). Во-вторых, студия работает над полноценным мультиплеером. Наконец, игра должна быть доступной для новичков и достаточно глубокой для ветеранов. А еще нам намекнули, что на планшетах Master of Orion тоже будет смотреться неплохо.

Как бы ни повернулось дело, задачи это выполнимые, потому как, повторимся, Master of Orion 2 и сейчас неплохо играется, – многое попросту нет смысла изобретать заново. В перезапуске тут и там видны знакомые черты, и теперь главное, чтобы он не повторил путь провальной третьей части.

Насчет примерной даты релиза пока даже не гадаем, но ждем новую информацию в октябре, на «Игромире». ■

Жанр Космическая стратегия
Издатель Wargaming
Разработчик NGD Studios
Платформа PC
Дата выхода Неизвестно

RAINBOW SIX: SIEGE

ИЛИ ПОЧЕМУ МЫ В НЕЙ НЕ СОМНЕВАЕМСЯ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Жанр Тактический экшен
Издатель Ubisoft
Разработчик Ubisoft Montreal
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 13 октября 2015 года

Усредненная играющая масса при всей своей жажде справедливости далеко не всегда честна, говоря о своих предпочтениях. Оттого и серьезные тактические боевики, по сути, пропали из высшей лиги. Arma 3 обласкана профильной прессой (включая нас), однако большими продажами похвастаться не может. «Да-да, какой хардкор, какая баллистика!» – поддакивает кто-то, не отрываясь от Counter-Strike: Global Offensive.

Поэтому **Rainbow Six: Siege** усердно прикидывается простой.

Найти и промахнуться

СМЕШНЫЕ КАМЕРЫ
на колесиках – единственный способ отыскать террористов до начала задания. Долго эти дроны обычно не живут.

Первый приз **Ubisoft** получает за миниатюризацию и логистику всего и вся. Битвы 5x5, локации небольшие, но все равно подобные лабиринтам: если не знаешь, куда идти, тебя ждет только глупая смерть. Надежных убежищ нет. Двери вылетают, стены ломаются, потолки взрываются. И любая операция занимает около пяти минут – что не снилось ни Arma 3 с ее часовыми побоищами, ни обычным боевикам вроде **Team Fortress 2** с перетягиванием вагонетки по сорок минут.

При этом бой в Rainbow Six: Siege – это на девяносто процентов поиск врага и проходов в его логово. Перед стычкой спецназ быстро выбирает, откуда нападать. Террористы в том же судорожном темпе запираются в своем убежище и ощетиниваются стволами. У каждого в заначке припрятана колючая проволока, или настенный щит, или дверная баррикада, или еще что.

Вот и соображай, как с помощью подручных средств направить усилия оперативников в нужное для бандитов русло (и сделать эти усилия тщетными). Дальше – головоломка уже для воинов порядка: как добраться до преступников, не словив пулю. Кто лучше все продумал – тот победил; кто поспешил – тот людей насмешил. И проиграл.

Олений спецназ

Координация усилий значит здесь куда больше, чем поведение в бою, что сближает игру с кооперативными боевиками. Siege напоминает партию в **Payday 2** на высшем уровне сложности, которую решено пройти идеально, то есть последовательность заученных действий, согласованных с командой. *«Ой, я не ту дверь открыл!»* – и все катится к черту. Без этого матч погрузится в хаос, усталые омоновцы будут бегать кругами по комнатам, выискивая фраги, а их оппоненты забаррикадируют друг друга и подорвутся, как суслики на минном поле.

Rainbow Six: Siege никого не отпугнет страшным редактором маршрутов, канувшим в Лету вместе со старыми частями серии. К тому же тогда мы управляли послушными ботами, а не своенравными обитателями пабликов. Теперь план составляется не на карте, а на словах (к вопросу о голосовой связи). И этот план, само собой, поменяется по ходу дела не раз и не два. Казалось бы, выбирай себе точку входа – и вперед.

Растерялся? Увы, за ручку вести никто не будет, особенно если плюнуть на команду и полезть к черту на рога. В Siege нет заявленной системы «одного попадания» – пулю-другую вы прожуете спокойно, – но под огнем здесь живут не дольше секунды. Даже не успеете понять, откуда стреляют.

Видимо, поэтому на gamescom издатель не раз упоминал систему наблюдения за боем. Конечно, наблюдателей в шутерах придумали сто лет назад, но в Ubisoft не удержались и похимичили.

Так, наблюдатель может включить цветную обводку игроков (как в **Left 4 Dead 2**, например), чтобы точнее оценивать ситуацию. Полезно не только для обучения, но и для трансляции. Однако при виде от первого лица много не поймешь, а вот с высоты стратегической камеры – еще как!

В таком формате режим наблюдателя больше похож на какую-нибудь RTS: бойцы подсвечены для наглядности, их состояние и снаряжение отображено рядом на экране, а этажи строений исчезают, когда вам это нужно. С таким наглядным пособием хоть на полпроцента, но грамотность вырастет. И, наверное, даже не стоит лишний раз напоминать про голосовую связь – без нее в Siege жизни нет. В том числе и потому, что маркеров и целеуказателей здесь нет.

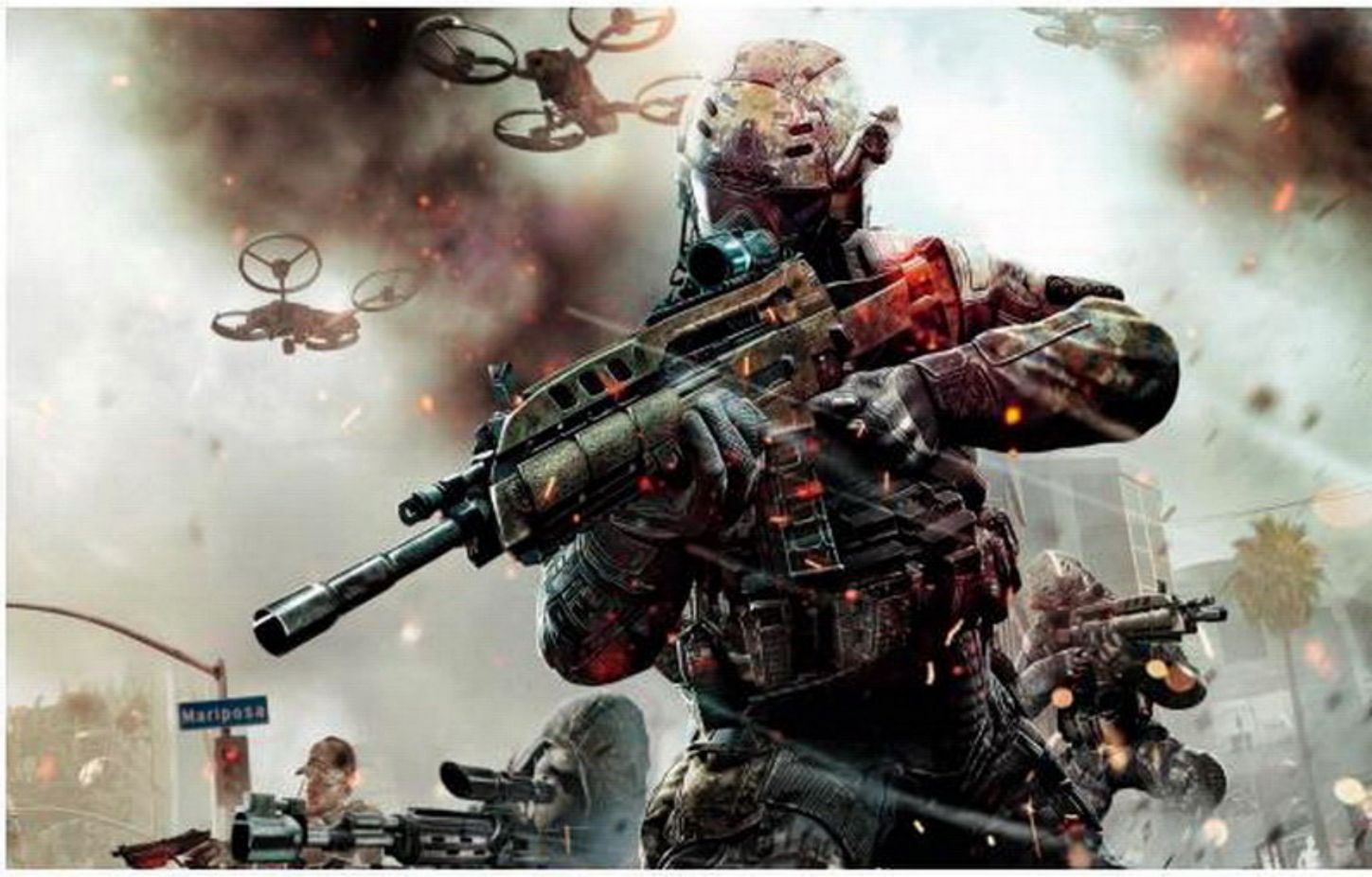
Есть в Siege и одиночная кампания, но о ней мало что известно. Правда, одиночная она лишь потому, что против ИИ, а взять пару-тройку товарищей в команду можно и даже нужно.

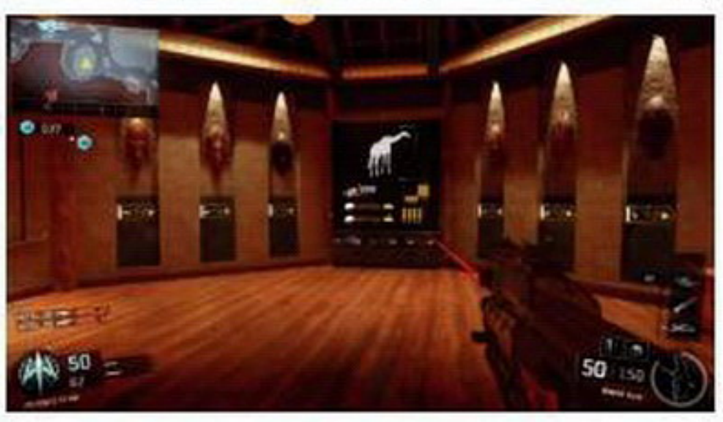
От истории известна только завязка. Есть некие заговорщики – «Белые маски». И цивилизованный мир вместо традиционных бомбежек ответит на эту угрозу всем нам известным методом – отрядом «Радуга». Почему его возглавляет дама с лицом Анжелы Бассетт, под кодовым именем Шесть, и зачем «Белые маски» наводят шорох по планете – узнаем по ходу дела. ■

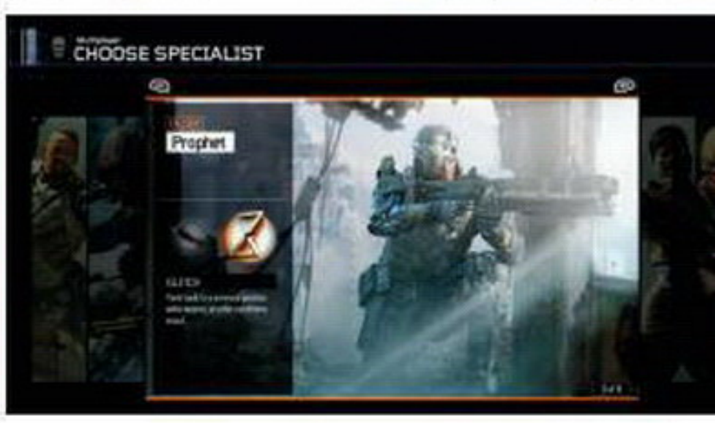
CALL OF DUTY: BLACK OPS 3

ЗОМБИ И УЛЬТРАСПЕЦНАЗ

МИХАИЛ ЛИСЕЦКИЙ







«Что будет, если солдат станет оружием?» – интриговал дебютный трейлер Black Ops 3 еще в апреле. Что именно будет, нам показали на gamescom, в затемненной демонстрационной зоне Activision. Ответ этот долго гонял меня по живописной карте Hazard (ремейк классической арены Cliffside из CoD: World at War), выслеживал и кусал за пятки, напуская летающих ботов. Пару раз издевательски подстрелил в прыжке.

То был Потрошитель (Reaper). Мой личный враг в командной сессии режима deathmatch, боевой экспериментальный робот, сошедший с конвейера Coalescence Corporation. Железка, ставшая солдатом. И хотя управлял им коллега-репортер за соседней PS4, я все равно ощущал себя так, будто встретился с терминатором. Соперник был быстрее, точнее и, черт бы его подрал, изобретательнее.

Раунд подходил к концу, а мой кошмар – к апогею. Зажатый между пальмой и каким-то бунгало, я был награжден правом умереть от супероружия. На моих глазах правая рука противника превратилась в «косилку» (scythe), мощный миниган вызывающего калибра. Едва я успел сглотнуть, как получил в грудь три кило свинца. А потом еще разок, уже на замедленном повторе.

Занавес. Пора было сменить класс. То есть, простите, специалиста.

Герои скорого времени

Главное нововведение сетевых просторов Call of Duty: Black Ops 3 – механика специалистов (specialists). На выбор предлагается девять героев, от адептки дальнего боя Предвестницы (Outrider) до бегуна Руина (Ruin) с кибернетическими ногами. Но не спешите вешать на игру ярлык «**Overwatch 0.5**». Большинство специальных умений активируется скорстриками, и устроить танец телепортаций, как у Пророка (Prophet), или расставить кассетные мины-ловушки с жалящими нанороботами, как у Номада (Nomad), с самого начала партии не выйдет.

Есть и другие ограничения. Из MOBA-игр в сетевой режим Black Ops 3 перекочевали принципы bans and protects. Перед матчем каждый боец может голосом запретить соперникам выбирать те или иные классы и снаряжение – либо же забронировать их для себя.

Специалисты при этом не отменяют прежних наработок серии, а надстраивают их. Никуда не делись перки и система престижа – правда, последнюю собираются серьезно переработать к релизу и пока скрывают даже от журналистов. Ведется активная работа и над киберспортивным режимом Arena – для ранговых сражений.

Тут бы геймдизайнерам и поставить точку. Но нет. Лавры **Titanfall** – вот что не давало покоя Treyarch. И хотя в разговоре на камеру авторы делают вид, что ничего не понимают, мы знаем, откуда в игре пробежки по стенам, инерционный подкат и boost-прыжок (хотя он уже зарекомендовал себя в **Advanced Warfare**).

Журить за заимствования смысла нет – все эти механики стали стандартом для футуристических шутеров. Вопрос лишь в том, как грамотно вписать их в боевой баланс. Понимая это, Treyarch запускает игроков в открытый бета-тест. На PlayStation 4 он начнется 19 августа, на Xbox One и PC неделей позже.

Живые и мертвые

И ведь прокачка специалистов – лишь один из сетевых опытов, которые готова предложить Black Ops 3. Сюжетная кампания нового «Зова долга» поддерживает кооперативное прохождение максимум для четырех человек, а у одного монитора можно палить вдвоем, в режиме разделенного экрана.

В игру вернется отличный «баскетбольный» режим Uplink, а у вашей команды появится Safe House – тихое и безопасное онлайновое пространство, в котором накопленные очки опыта можно потратить на камуфляж оружия (встречаем мастерскую bo3paintshop) и благоустройство убежища.

Ну и, конечно, геноцид живых мертвецов в зомби-режиме. По сути, игра в игре, со своей сценарной веткой и героями. Стив, Том, Нолан и Фред – любимая команда охотников на зомби снова в деле!

■ ■ ■

Treyarch смешивает в одном котле массу всевозможных ингредиентов, но выходит на удивление аппетитно. Смесь сетевых механик в мультиплеере Black Ops 3 по меньшей мере вызывает интерес, а острые углы баланса поможет сгладить масштабный бета-тест. ■

Жанр Экшен
Издатель Activision
Разработчик Treyarch
Платформа PC, Xbox 360, PS3, PS4, Xbox One
Дата выхода 6 ноября 2015 года

ОНИ ЗНАЮТ О КОСМОСЕ ВСЁ

КРИС РОБЕРТС И ДЭВИД БРЭЙБЕН НА GAMESCOM

АНТОН ДАТИЙ

КРИС РОБЕРТС

На gamescom мы встретились с Крисом Робертсом и Дэвидом Брэйбеном, создателями двух главных современных космических симуляторов – Star Citizen и Elite: Dangerous.

Оба – настоящие легенды жанра. Робертс до бума вокруг Star Citizen работал над культовой **Wing Commander**, а история серии Elite, у истоков которой стоял Брэйбен, насчитывает больше тридцати лет. Мы поговорили о будущем обоих проектов, о неминуемом пришествии виртуальной реальности, о моде на процедурную генерацию и о любви к космосу.

О будущем

Крис Робертс
В Star Citizen уже работают некоторые основные элементы – свободное перемещение по ангару и исследование космоса, функционирует PvP-режим. Скоро введем шутерную арену, а в октябре этого года – социальный модуль, который положит начало полноценной системе взаимодействия между игроками. А это и политика, и торговля, и войны.

Дэвид Брэйбен
Буквально на днях мы анонсировали второй сезон обновлений для Elite: Dangerous. Самое масштабное из них позволит игрокам высаживаться на планетах, исследовать их с помощью наземного транспорта и участвовать в PvP-баталиях.

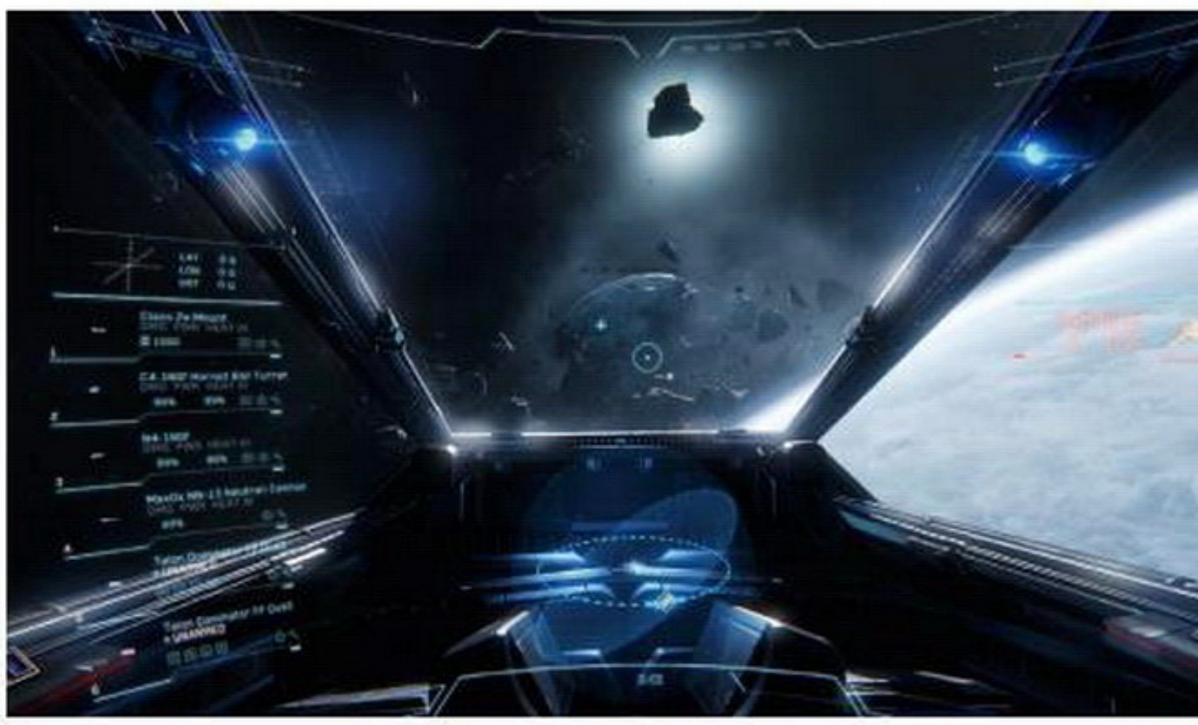
О процедурной генерации

Крис Робертс
Я считаю, что модная ныне случайная генерация контента чаще всего оказывается дешевым трюком, долженствующим впечатлить игрока внушительными числами и мнимым разнообразием. Я хочу когда-нибудь внедрить в Star Citizen некий гибрид случайности и осознанного творчества: планеты или астероиды можно генерировать, меняя при этом некоторые детали вручную. Например, создавая на планетах настоящие живые города.

Дэвид Брэйбен
Думаю, процедурная генерация лишь один из инструментов художника. Результат зависит от того, как художник им воспользуется. Может получиться халтура, но если задействовать в работе фантазию, то эта технология творит чудеса.

О виртуальной реальности

Крис Робертс
Игра Star Citizen поддерживает Oculus Rift, и мы все еще работаем над тем, чтобы сделать использование



шлема во время передвижения персонажа как можно более удобным для игроков, – к этому еще нужно привыкнуть. О поддержке других моделей очков виртуальной реальности пока не задумывались.

Дэвид Брэйбен
Наша игра стала первым космическим симулятором, поддерживающим Oculus Rift, и мы продолжаем трудиться в этом направлении. Дело в том, что очки виртуальной реальности еще, по сути, не вышли на рынок, а конкуренция между брендами уже огромная, глаза разбегаются. Мы подождем – посмотрим, как различные модели проявят себя, сделаем выводы и уже потом будем думать об их поддержке.

О сюжетных кампаниях

Крис Робертс
Сюжету посвящен отдельный игровой модуль – Squadron 42. Это будет полноценная кампания, рассказывающая историю одного из новобранцев космического флота. Мы больше трех месяцев записывали motion capture с актерами, а итоговый вариант сценария по объему перевалил за семьсот страниц. Такой масштабной работы я не проводил ни в одной из частей **Wing Commander**.

Дэвид Брэйбен
PvE у нас пока ограничивается исследовательскими миссиями, но когда появятся планеты, с ними придут и более разнообразные задания. У игроков есть теории насчет появления таргоидов (инопланетной расы из предыдущих частей серии), но я не хочу портить сюрприз, поэтому ограничусь банальным «без комментариев». *(смеется)*

О консолях

Крис Робертс
Консольной версии в планах пока нет. Финальная сборка будет слишком громоздкой, к тому же текущее поколение приставок попросту не осилит Star Citizen технически.

Дэвид Брэйбен
Dangerous вышла на Xbox One, и мы будем поддерживать эту версию так же, как и компьютерную. Игроки на Xbox One находятся в той же вселенной, что и аудитория ПК, – межплатформенность планировалась изначально.

О любви к космосу и работе над проектами

Крис Робертс
Я люблю космическую тематику потому, что она позволяет выстроить масштабную вселенную, – к тому же я всю жизнь обожал научную фантастику. Что касается работы над Star Citizen, то мне больше всего нравится продумывать историю этого мира. И еще люблю программировать – частенько копаюсь в консоли, когда нужно поучаствовать в рабочем процессе напрямую.

ДЭВИД БРЭЙБЕН

Дэвид Брэйбен
Возможно, это прозвучит излишне романтично, но я всегда горел идеей об исследовании космоса. Кажется, в суете люди совсем забыли о том, что там, наверху, целый мир. Бескрайний мир. В Elite я прежде всего хотел дать игрокам возможность исследовать вселенную, как можно сильнее похожую на нашу, у нас даже созвездия находятся в тех же местах, что и на астрономических картах. И до каждого можно долететь. Если кратко, я хочу популяризовать среди игроков космические исследования. Ура науке! *(смеется)* Что до работы над игрой, то мне нравится весь процесс. Особенно то чувство, которое возникает, когда люди знакомятся с тем, что мы для них создали.

P. S. Если бы не игры, чем вы занимались бы?

Крис Робертс
Я бы все равно рассказывал истории – пошел бы в кинематограф.

Дэвид Брэйбен
Скорее всего, ушел бы в науку. Меня всегда привлекала вычислительная техника. ■

ЕСЛИ БЫ ХИППИ ИГРАЛИ В ВИДЕОИГРЫ

РЕПОРТАЖ С QUAKECON 2015

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

На QuakeCon многие играют в **Dota 2**, потому и с русским языком знакомы не понаслышке.

«О, ты из России? Значит, если я скажу «cyka», ты меня поймешь?» – спрашивает один не в меру активный, кажется, далласец. Он похож на помолодевшего Левелорда, носит очки в толстой оправе и подвитые воском усы. «Да это сейчас и нерусский поймет. Это как «kurwa», – отвечаю, не думая. «Это да. Кстати, у тебя классный английский», – радуется Леви. Он вприпрыжку убегает по своим делам, а я теперь не могу отделаться от навязчивой мысли.

Если Россия однажды привьет загнивающему Западу свои духовные скрепы, то наверняка сделает это посредством «Доты».

СУТЬ

Кто-то ждет от далласского фестиваля **QuakeCon** новостей об играх Bethesda, однако для тех, кто присутствует здесь вживую, он никогда не был об этом. Да, многие приходили сюда послушать ежегодный и абсолютнейше легендарный трехчасовой поток сознания Джона Кармака о технологиях (увы, последние два года ему пришлось пропустить из-за неуютных отношений между ZeniMax и Oculus, хотя он признается, что рад был бы оказаться здесь, если бы не вся эта корпоративная муть), но и то было только дополнением к главному сегменту. Это не BlizzCon, не фанфест EVE, не The International. Это что-то совсем иное.

QuakeCon – это в первую очередь крупнейшая в Штатах LAN party. В центре каждого ежегодного слета – так называемая BYOC-зона, от Bring Your Own Computer. Народ приносит сюда свои ПК (иногда консоли, но совсем редко), объединяется в гигантских размеров локальную сеть и играет. Играет, пока игры не попрут из ушей.

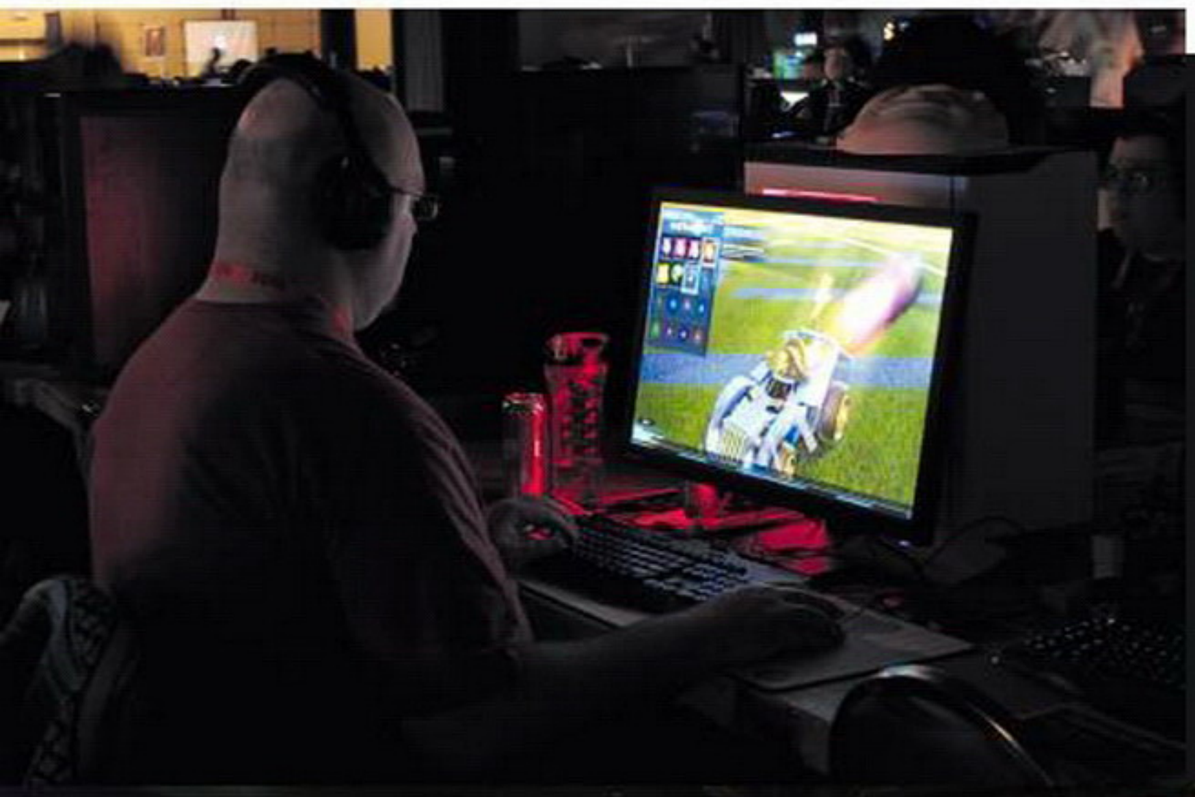
Удивительно, как много народу здесь собирается. В последние годы QuakeCon принимает примерно по три тысячи человек со своими игровыми системами и еще несколько тысяч праздношатающихся. Это не самая большая LAN party на свете, но третья крупнейшая – вслед за шведской Dreamhack (8-10 тысяч человек в BYOC) и норвежской The Gathering (5500 участников).

На лету собрать даже три тысячи систем в одну рабочую сеть и подключить их к интернету – сложнейшая задача. Но здесь с ней справляются из года в год.

АТМОСФЕРА

Я продвигаюсь вперед вдоль (а иногда посреди) чужого железа. Кто-то справа от меня высоко протягивает: «Вууун!» «Вууун!» – доносится слева, и снова справа, и немножечко спереди. Это непотопляемая квейкконовская фишка: все давно знают, что делать с этим «Вууун!». Иногда «Вууун!» волной проносится по всему залу. Иногда – захлебывается на полпути.

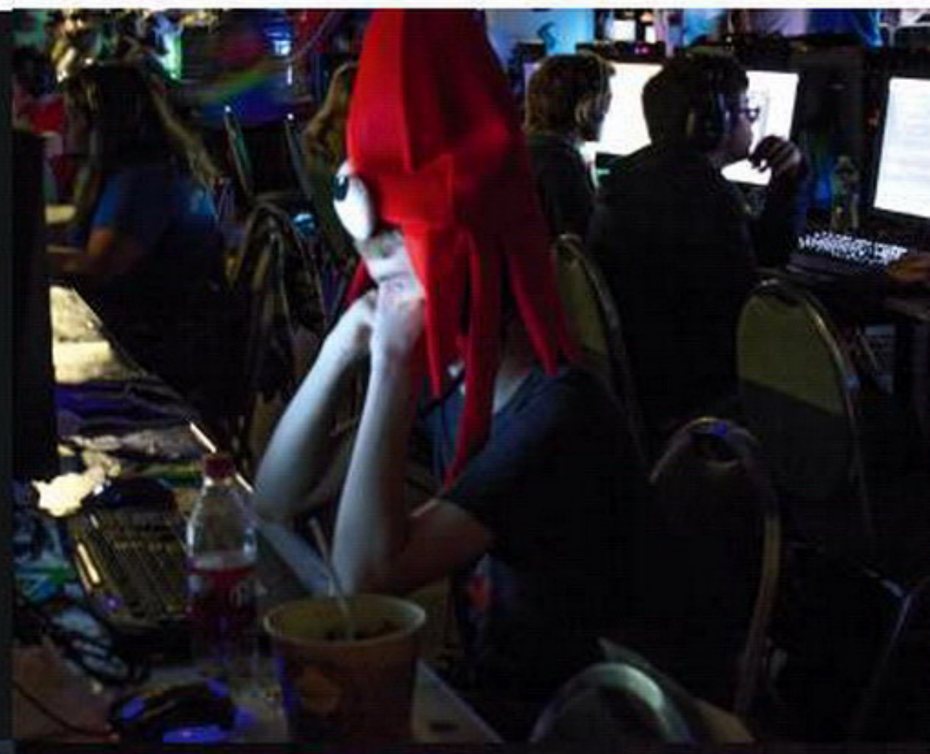
«ПРОСТО СДЕЛАЙ ЭТО!» – кто-то начинает подражать Шайе Лабафу. «НЕ ПОЗВОЛЯЙ СВОИМ МЕЧТАМ ОСТАВАТЬСЯ МЕЧТАМИ!» – подхватывают два голоса с противоположных сторон зала. Здесь своя атмосфера. Очень своя.



ROCKET LEAGUE была, кажется, повсюду. Интересно наблюдать, как быстро образуются тренды

ВТОРОЙ ДЕНЬ QuakeCon, восемь утра по Далласу. Народ потихоньку приходит в себя и пытается решить – squid или kid?

ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ на QuakeCon случаются эксклюзивные презентации для преданных поклонников. Здесь же публике впервые удалось сыграть в Doom



НОВЫЕ ГЕЙМПЛЕЙНЫЕ кадры Fallout 4 показали за закрытыми дверями. В двух метрах отсюда робот Кодсворт шутил в лучших традициях классических dad jokes

Свет в BYOC всегда приглушен. Как только свет в зале включается (что-то пошло не так), помещение тонет в гудении недовольных. Слышу, как волонтеры обсуждают: «Мы понятия не имеем, что случилось. Кто это сделал?» Темнота – это часть порядка. Никому не нравится, когда кто-то нарушает порядок.

Но, вообще, на QuakeCon даже негодуют на удивление беззлобно. Это оплот любви и дружелюбия, и, несмотря на масштабы, эксцессы тут случаются достаточно редко. Кто-то может пыхнуть вейп-агрегатом – а в Далласе с 2009 года запрещено курение в закрытых публичных помещениях, в любом виде. Или подойти к незаблокированному компьютеру и как следует с ним побаловаться – но это уже сойдет за преступление века.

А так обитатели BYOC на удивление приличные ребята. Трудно сказать, то ли это потому, что за порядком пристально следят все те же волонтеры, а при входе и выходе из зоны вас тщательно досматривают (на все железо клеятся стикеры со штрихкодом, по которому проверяют, ваше ли оно), то ли потому, что так надо. Скорее последнее.

Я не раз слышал, как QuakeCon называют «вудстоком от гейминга» – в честь легендарного музыкального хиппи-фестиваля 1969 года. Очевидно, неспроста.

ИГРЫ

В отеле Hillton Anatole почти постоянно проходят какие-нибудь слеты и конференции, и QuakeCon на их фоне резко выделяется. Понятно чем: вместо красивых бизнесменов и бизнесвумен это место заполоняют хардкорные нерды. Тоже, впрочем, красивые.

Здесь полно и гиковатых старшеклассников, и канонических нелюдимов с небритыми шеями, и взрослых обеспеченных мужчин. Девушки тоже есть, в основном это чьи-то подруги, решившие прийти за компанию. Кто-то посещает QuakeCon с его зарождения в девяностых, когда он еще был маленькой самопальной вечеринкой на тридцать компьютеров. Такие люди, бывает, приезжают с семьями.

Их всех объединяет одно: они любят игры и играть в них. Кто они – разницы нет.

Несмотря на название фестиваля, конкретно **Quake** тут уже давно в меньшинстве. В маленьком зале расположился главный турнир по **Quake Live**, и наблюдать за идеально отточенной игрой в папку современного киберспорта – удовольствие невероятное. Но многие эту часть мероприятия, похоже, даже не замечают.

Захожу в BYOC. Смотрю налево – **Counter-Strike: Global Offensive**. Направо – **Dota 2** и **League of Legends** (да, чисто идеологически это LAN-сборище, но AT&T уже достаточно давно протягивают сюда двухгигабитный канал во внешний мир). Парой рядов далее милая девочка гоняет ушастую микоту в **Final Fantasy XV**. На удивление многие поймали эпидемию **Rocket League**. Некоторые проходят сингловые вещи, причем с каждым днем попадалось все более и более странное: мне удалось застать пару ребят, которые на скорость пробегали первую **Two Worlds**, например.

ГРУППОВОЕ ФОТО ВОЛОНТЕРОВ

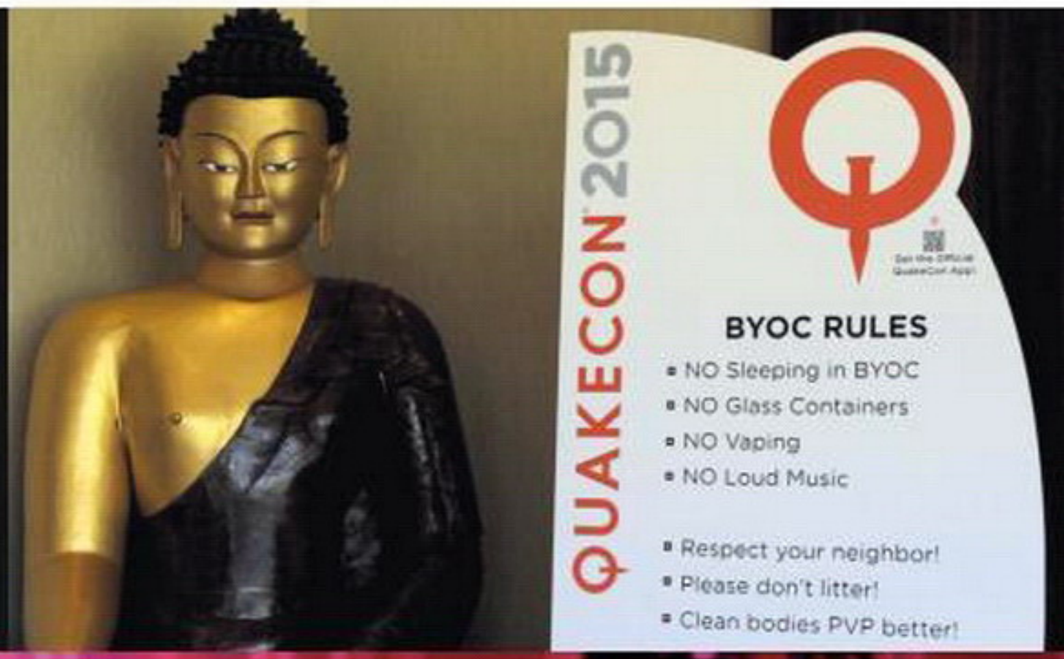
QuakeCon. На них держится как минимум половина фестиваля

В ТЕЧЕНИЕ ПОСЛЕДНИХ ШЕСТИ ЛЕТ

QuakeCon проходит среди музейных экспонатов Hilton Anatole. Контраст довольно интересный

НА ВХОДЕ В ЗАЛ

с закрытой презентацией Fallout 4 раздавали такие вот маски Волтбоя. Зрелище душераздирающее



Кто-то играет с кем-то, кто-то один. Кто-то принес свой потрясающий мастеровой корпус для ПК и хочет, чтобы все его увидели. Некоторые приносят с собой проекторы и выводят геймплей на всю стену. Кто-то устраивает стриминг на Twitch. Кто-то уходит в отрыв вместе со своим кланом. Кто-то просто играет.

В одном-единственном зале собрался гейминг во всех его проявлениях. Увидев QuakeCon вживую, хочешь одного – такой же возможности хотя бы раз в год предаться грязному, необузданному, безумному геймингу в кругу таких же душевнобольных и буйнопомешанных. Кто бы что ни говорил о том, как близки игры могут быть к другим медиа, есть вещи, которые остаются – и должны оставаться – особенными. И ими надо дорожить.

Эти люди – современные хиппи. А хиппи, по некоторым данным, когда-то были лучшими людьми в галактике.

ВЫЖИВАНИЕ

Когда ты видишь BYOC-зону впервые, она ошеломляет. Пробиваешься сквозь очереди людей с груженными железом тележками, проходишь досмотр и оказываешься в чертовой Нарнии. Здесь нет львов и колдуний, зато есть видеоигры. И больше ничего.

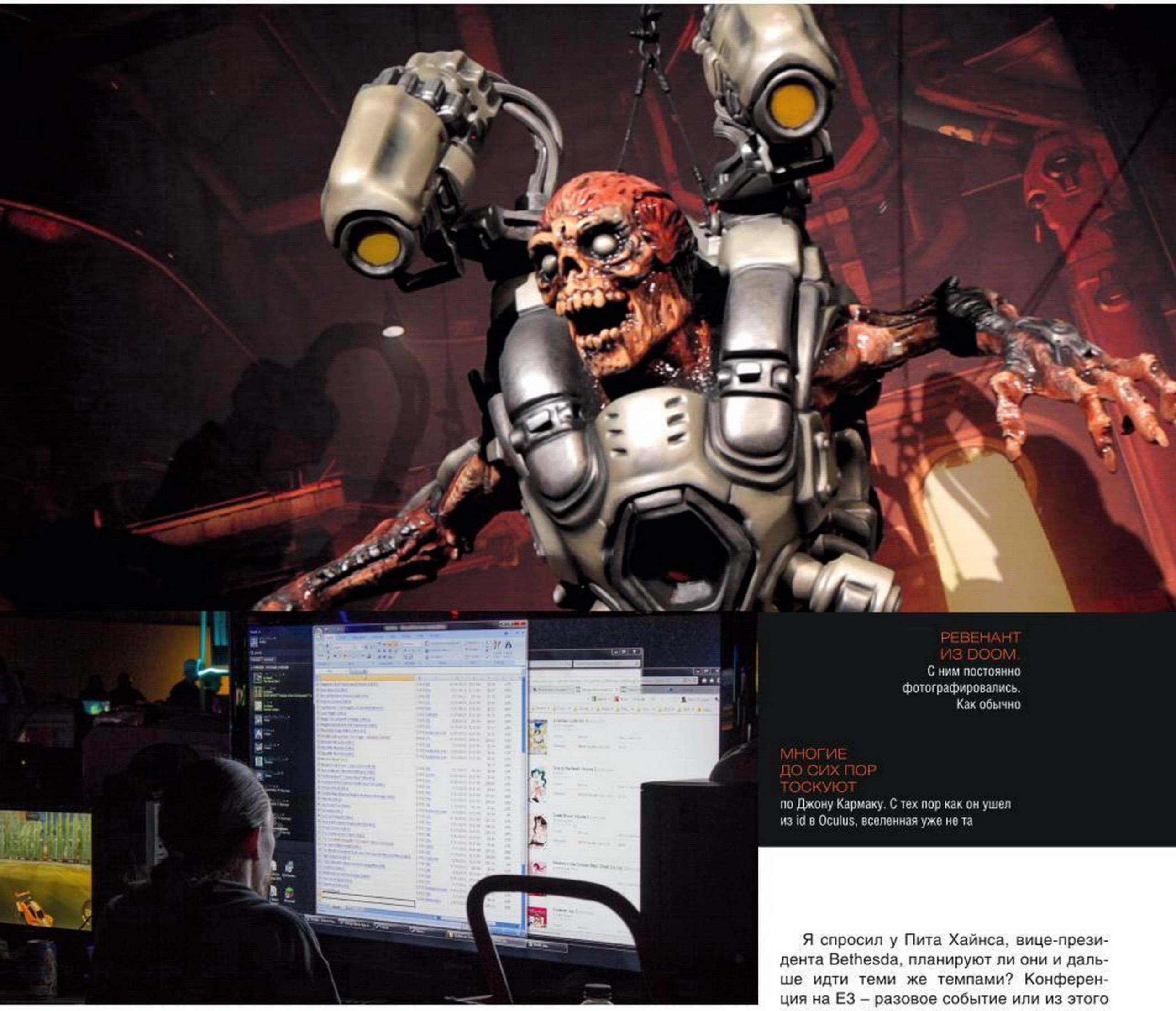
Но в те моменты, когда окидываешь это сборище первым взглядом, можно сказать, что QuakeCon еще даже не начался. Официальное расписание утверждает, что экшен в BYOC длится до полуночи. На самом деле midnight в этом контексте означает «пока не вырубимся». Как раз к полуночи это место расцветает особенно бурным адом. Самые ответственные расходятся по домам, машинам, гостиничным номерам (не важно чему) и смирно отсыпаются. Только их, судя по ощущениям, не так уж много – многие приходят на QuakeCon играть до упора.

Это место питается гуарановым топливом под названием Bawls. На территориях хардкорных кланов можно найти целые ящики. Те, кто не принес кофеиновую воду с собой, затариваются в соседней зоне. Каждый год здесь устраиваются соревнования по опустошению банок Bawls на скорость. На вкус это, правда, самая обыкновенная подслащенная газировка. Такой «Колокольчик», от которого у некоторых глаза вылезают из орбит, а сердце бьется с утроенной скоростью.

В то же время не сказать, будто бы вся LAN-пати – это один здоровенный сгусток нездорового образа жизни. В маленькой AFK Room (правила: никакой еды, никакого шума, никаких настольных игр), открытой некоммерческой организацией Take This, люди могли спокойно уйти в себя вдали от шумных толп и техники. Еще здесь есть островки благотворительных организаций и пункт сдачи крови, надо сказать, достаточно популярный: в прошлом году доноры с QuakeCon помогли спасти несколько сотен жизней. И в конце концов, тут достаточно взрослых людей, которые знают, когда остановиться.

БУДУЩЕЕ

И все-таки это удивительно. На дворе 2015 год, все вроде как смирились, что для того, чтобы поиграть с друзьями, необязательно собираться вместе. «Четырежды ура социальности, мобильности и всеобъемлющей интернетизации», – проповедует индустрия. «Чего?» – откликается публика.



РЕВЕНАНТ ИЗ DOOM. С ним постоянно фотографировались. Как обычно

МНОГИЕ ДО СИХ ПОР ТОСКУЮТ по Джону Кармаку. С тех пор как он ушел из id в Oculus, вселенная уже не та

Творческий директор id Software Тим Уиллитс делится своей точкой зрения: «Люди исключительно социальные существа, а гейминг лучше всего работает, когда вы играете рядом друг с другом. Популярность QuakeCon это подтверждает».

Фестиваль продолжает расти. Пару лет назад места в BYOC-зоне распределялись по принципу «first come – first serve». Сейчас это элементарно не работает. Чтобы получить место, право приобщиться к таинству и удавить самооценку окружающих своей феерически невероятной боевой станцией, приходится регистрироваться заранее. И Hillton Anatole остается забитым под завязку.

Правда, у Bethesda нет планов по дальнейшему развитию QuakeCon именно как LAN party. Несмотря на масштабы, это событие остается исключительно нишевым, в интернете за пределами местного комьюнити сложно заметить хоть какую-то шумиху вокруг фестиваля. Тем временем в мае 2016-го в Остин впервые приедет Dreamhack, и, судя по первой информации (территория, где произойдет фестиваль, легко вместит десять тысяч компьютеров), звание крупнейшего в США LAN-сборища отойдет к нему.

«BYOC-зона не станет больше, чем способен вместить этот отель. А вот настольные игры, панели, выступления разных спикеров – это те направления, в которых QuakeCon еще может развиваться. Тем более у Bethesda все больше и боль ше игр, которые можно здесь показать», – говорит Уиллитс.

Я спросил у Пита Хайнса, вице-президента Bethesda, планируют ли они и дальше идти теми же темпами? Конференция на E3 – разовое событие или из этого может сложиться традиция? «Все может быть. Само собой, для нас это большой год – выходит **Fallout 4** и прочее, – но это не значит, что в следующем мы совсем заляжем на дно. Сейчас у нас есть несколько студий и все над чем-то работают. **Arkane** делает **Dishonored 2**, **Tango Gameworks** (студия Синдзи Миками, которая сделала **The Evil Within**. – *Прим. ред.*) тоже кое-чем занята, **MachineGames** (авторы **Wolfenstein: The New Order**. – *Прим. ред.*)… кстати, вон трое оттуда, у вас за спиной!»

Очень похоже, что такими темпами QuakeCon потихоньку эволюционирует в свой локальный PAX или Bethesda-версию BlizzCon с большими анонсами и шоу-программой.

Но что угодно может меняться, а Quake останется. Пусть в маленьком зале, пусть с минимумом освещения, но останется. Потому что нельзя так просто взять и убрать Quake из QuakeCon. ■

FALLOUT 4

«ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ ДОМОЙ»

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

На входе в зал, где проводится закрытая презентация **Fallout 4** для посетителей QuakeCon, раздают пластиковые маски с физиономией Волтбоя. Они милые, но... что-то в них не так.

В прошлом году в этом месте впервые показывали новый **Doom**, еще парой лет ранее – **Skyrim**. Каждый раз – в атмосфере строжайшей секретности.

«Эти маски по-настоящему жуткие», – замечает Пит Хайнс из Bethesda. Он просит выключить телефоны и ни в коем случае ничего не снимать – проштрафившегося отсюда вежливо выведут. «Будет обидно, если вы не увидите то, что мы сегодня покажем».

Выходит Тодд Говард. Толпа ликует. Говард делает фото со сцены и просит всех улыбнуться.

«Черт, эти маски охренительно стремные».

Так началась закрытая презентация **Fallout 4**.

О МИРЕ ДО ВОЙНЫ

The Elder Scrolls начинаются с тюрьмы. **Fallout 4** начинается с ванной.

В этот раз Bethesda задались задачей показать мир до падения бомб. На одном из концепт-артов изображалось устройство идеального дома по версии Vault Tek. Изометрия, филигранный разрез, красивые человечки – ни дать ни взять **The Sims**.

Идеальный слуга в идеальном доме – парящий робомоллюск класса Mr. Handy. Нашего зовут Кодсвортом. Говард отмечает, что его смоделировали не только снаружи, но и изнутри – чтобы приятнее было развалить его на кусочки.

Озвучивает робота Стивен Рассел – тот самый Стивен Рассел, что озвучивал Гаррета в первых **Thief**. Ему пришлось записать чертову прорву обращений к игроку, включая самые идиотские, чтобы прозванных игроками главных героев не звали одним на всех шепардом. Среди воспринимаемых Кодсвортом имен – Макфлай и Fuckface. Это чтобы вы знали.

О КОМПАНЬОНАХ

На презентации показали четырех героев, которые смогут присоединиться к вам уже в послевоенной пустоши.

Во-первых, пес Догмит. Да, его поведение моделировали с поведения реальной овчарки одного из дизайнеров, и да, в него вложили много ресурсов. Как иначе-то?

Во-вторых, Престон Гарби, глава небольшой и потихоньку вымирающей группы народного ополчения, – тот самый чернокожий ковбой из геймплейного отрывка с E3. Носит лазерный мушкет, остро переживает по разным причинам.

В-третьих – и эту даму мы прежде не видели – Пайпер. Она впервые встречается нам у ворот Даймонда, построенного на руинах бостонского Фенвэй-парк (Fenway Park). Ворота закрыты, Пайпер препирается с привратником, а потом обращается к герою:

– Хочешь попасть в город?

– Ну, вообще-то я только пришел...

– Тсс, подыграй мне.

Затем следует сценка, в которой выходец из Убежища прикидывается торговцем, привезшим припасов на три месяца, и героев пропускают. Мэр города очень расстроен, он называет Пайпер «Devious rumbleroser slumber». Кончается история тем, что хитрющая девица приглашает героя в свой офис. «У меня есть идея статьи, для которой ты идеально подойдешь».

Наконец, в-четвертых – пресловутый робот Кодсворт, которого Последний выживший (Sole Survivor – так, напомним, называют героя в четвертой части) встречает спустя двести лет после войны.

Для героев-одиночек будут отдельные перки, но трудно не заметить, что в тему компаньонов Bethesda ушли с головой. Обещают прописанные характеры, обещают отношения и романы – вне зависимости от пола.

Не забыть проверить: на что готов Кодсворт.

О PIP-BOY

Речь заходит о Pip-Boy. «Пожалуй, о нем никто не расскажет лучше, чем один из глав Vault Tek», – говорит Говард. Запускают видео.

На экране Джони Айв из Apple. Ладно, не станем говорить, будто мы не подозревали.

В своей классической манере, на фоне белого экрана и под спокойную музыку, он рассуждает о важности дизайна: «Потому что пипбой – это то, что вы носите каждый день...», «...сделать что-то настолько простое, настолько ясное и по-настоящему особенное...»

Лого Vault Tek: минималистская шестеренка. Подпись характерным эпплвским шрифтом: Thank You.

Bethesda охотно фетишизируют Пипбоя. В **Fallout 4** очередную его версию можно покрутить перед собой и осмотреть под любым углом. Зачем? Просто так. Он классный.

О РОЛЕВОЙ СИСТЕМЕ

Семерка навыков S.P.E.C.I.A.L (сила, восприятие, выносливость, обаяние и далее) по-прежнему основа основ. А вот навыки переделали и, по сути, совместили их с перками. Теперь у каждого из семидесяти перков по несколько уровней развития, и чем глубже вы их развиваете, тем эффективнее они становятся. Например, перк «Запугивание», очевидно, помогает манипулировать людьми. Что конкретно дает «глубина» развития, Говард не уточнил.

Экран перков стилизован под брошюру Vault Tek, а сами они сгруппированы по параметрам S.P.E.C.I.A.L, с которыми ассоциированы. У каждого свои требования к показателям – и по крайней мере здесь все как обычно.

БОЕВКА

Под конец Говард показал расширенную версию одной из ситуаций с E3.

Город Лексингтон. Выживших людей отсюда выдавила стая одичавших гулей. И, будто бы этого было мало, тут же оказалась и шайка рейдеров.

В общем-то это большая, открытая боевая вылазка. Герой достает пушку, которая выглядит как ржавый самопал, – видимо,

ЧЕРЕЗ ДИАЛОГ
с коммивояжером мы определяем характеристики персонажа

ПРЕСТОН ГАРБИ
не хочет расставаться со своей лазерной винтовкой

ГРАФИЧЕСКИ
Fallout не слишком продвинут, но его вытягивает художественное оформление

результат экспериментов с редактором оружия, показанным на E3. Неожиданно отовсюду начинают ползти гули, притом «отовсюду» – значит не просто со всей округи, а еще и с крыш и стен зданий. Впечатляет.

Включается знакомый режим прицеливания V.A.T.S., один из гулей ловит заряд, хватается за пузо и падает. Оружие сменяется на лазерный «рейлган»: несчастным гулям отстреливают руки, а потом ноги. Обездвиженные гули печально коврячутся.

Со стороны **Fallout 4** смотрится куда более компетентным шутером, чем предыдущие два. В демке успели показать еще одну «рельсу» (она заряжается кручением ручки и стреляет рикошетящими зарядами), миниган, который сильно замедляет передвижение и, судя по всему, перегревается, ракетницу, наглядно раздробившую в щепки силовую броню одного из рейдеров, метатель компактных ядерных бомб класса «Толстяк» (Fat Man), плазменную винтовку почти как в Unreal и еще огнемет – и все это куда убедительнее и норовистее, чем раньше. Еще тут есть взрывающиеся красные бочки и гранаты. Очевидно, именно это и подразумевали в Bethesda, говоря, что просили у id Software помощи с реализацией стрельбы.

Между тем в ближнем бою Последний не стесняется показушных «финишеров». Повалил одного из рейдеров на пол – и забил дубинкой насмерть.

ЧТО-ТО ОСТАЕТСЯ

Система взлома довоенных терминалов – та же, что и раньше: вы ищете правильное ключевое слово среди вала неправильных. Взлом замков – тот же. Стиль интерфейса не изменился, инвентарь в пипбое – такой же линейный список. Меню быстрой смены оружия, похоже, подхватывает все подходящее добро из рюкзака, а для использования стимпаков добавили анимацию. Значит ли это, что больше не получится вкачаться десятком аптечек за полсекунды?

По пути удалось заметить много знакомых слов: очередной универсам Super Duper Mart, автозавод Corvega, еще один номер комикса про Грогнака-варвара. Во время боя с рейдерами прилетел «Вертиберд», и с него спустились люди в силовой броне (сама вертушка в следующий же момент разбилась о здание).

Есть маленькие вспомогательные изменения. Игра больше не останавливается при сборе трофеев, Догмит помогает обшаривать помещения – а вот интерьеры зданий, похоже, будут прогружаться отдельно, как всегда в играх Bethesda. Во всяком случае, ничего в демке не указывало на обратное, а резких склеек в стратегических местах хватало.

■ ■ ■

Закончилась демоверсия боем с огромным супермутантом-бегемотом.

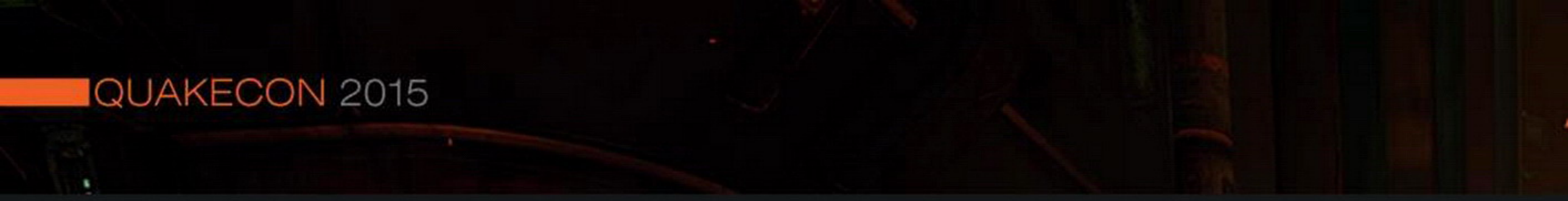
Черный экран. Надпись: «111. Добро пожаловать домой»

И хотя все это было прекрасно – презентация почти целиком, безо всякого стыда и совести, состояла из вызывающих неконтролируемый восторг моментов. Стильная ретро-анимация с участием Волтбоя, мутантов и внутренностей. Персонажи, которые наконец-то похожи на людей. Шутер, который наконец-то похож на шутер. Даже вертолет один взорвался – если можно считать «Вертиберд» вертолетом.

Но что насчет реального приложения навыков? Что насчет мирного решения проблем? Насчет сценария? Извлекли ли в Bethesda что-нибудь полезное из опыта Obsidian с New Vegas?

С другой стороны, даже если бы нам сказали, что все со всем будет хорошо, мы все равно продолжали бы оставаться полными скептицизма придирами. Что в общем-то правильно.

Fallout становится круче, эпичнее, вылизаннее. Лучше ли? В ноябре проверим на себе. ■



QUAKECON 2015

DOOM

ПЕРВЫЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ АЛЬФА-ВЕРСИИ С QUAKECON

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

После анонса **Doom** на E3 у нас возникли сомнения на его счет. Но нам выпала возможность сыграть в его мультиплеер на QuakeCon – и часть сомнений отпала.

Разумеется, новый Doom не может быть точно таким же, как старый. Он по-прежнему кровавый, кинестетический и эпилептически быстрый, не стесняющийся откровенных «геймизмов» и пушек, от выстрелов которых можно уворачиваться стрейфом. И все же, вы ведь сами понимаете, – дух времени, все дела. Что-то должно быть иначе.

Что-то тут и вправду иначе. Но самое главное: мультиплеер **Doom** – это не **Call of Duty**. Это Doom. Очень Doom. Кое-что id позаимствовала из **Unreal Tournament**, еще что-то – из **Halo**. Но в целом все это играется как нечто совершенно самостоятельное.

СЕГОДНЯ КИБЕРДЕМОНОМ БУДУ Я

В классическом аренном deathmatch (образца того же **Quake 3**) игроки начинают ни с чем. У вас даже оружия, по большому счету, нет, лишь пара базовых пушек, и, прежде чем приступить к полноценной схватке, надо собрать арсенал. Поэтому главное – это контроль карты. Знание, когда и где должен появиться «пауэрап», и умение в кратчайшие сроки до него добраться, часто даже важнее, чем способность метко стрелять.

В том режиме, что нам показали, получается нечто среднее между старым и современным подходами. Вы появляетесь в игре уже с парой адекватных пушек – на выбор – и можете убивать с первой секунды, безо всякой подготовки. Но, хотя у вас сразу имеется нормальное оружие, понимание карты по-прежнему критически важно. Мы играли в обыкновенный team deathmatch 6x6, задача в нем – просто набить больше фрагов, чем другая команда. Но...

Во-первых, здоровье не восстанавливается само, а боезапас иссякает. Чтобы иметь доступ к аптечкам и коробкам с патронами, нужно знать, где они лежат, и успевать их контролировать.

Во-вторых, на карте есть нычки со стратегически важным бонусами. Невидимость, «мегаброня», пушка Гаусса (насквозь пронизывает сразу нескольких бойцов и наносит катастрофический урон)... Сдача любого из этих предметов противнику может запросто стоить нескольких фрагов.

И самое главное – адская руна, которая превращает подобравшего ее пехотинца в демона. В нашем случае демоном был ревенант с реактивным ранцем и парой ракетниц. Он достаточно мобильный, наносит много урона, и его трудно убить. Когда руна вот-вот появится в случайном месте на карте, все игроки видят, куда нужно бежать, – именно там каждый раз и происходят самые шумные стычки.

Помимо двух пушек, кстати, можно было взять ручные гранаты или телепортер, работающий как транслокатор из Unreal Tournament: бросаете маячок на любую поверхность и повторным нажатием кнопки оказываетесь на его месте. Само собой, на гранаты я даже не стал обращать внимание. Кидаю маячок, заманиваю на него оппонента (он пока понятия не имеет, как в это играть), прожимаю E и телепортируюсь внутрь врага – его разрывает, и игра объявляет телефраг. Давно я не слышал этого слова.

НЕПРЕРЫВНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Карта Heatwave, на которой мы играли, устроена довольно сложно. На ней много выступов, подъемов, прыжковых платформ, нычек, коридоров, вентиляционных шахт – и вообще мест, куда можно быстро улизнуть, когда бой складывается не в вашу пользу.

Многих продвинутых механик передвижения из старых игр (воллджампов, рокетджампов, распрыжек) в **Doom** нет. Вместо них – двойной прыжок, моментальное подтягивание на возвышения и тот же телепортер. Мне намекнули, что кроме этого будет что-то еще, но «что-то еще» пока не показывают.

Делать со всем этим приходится, по большому счету, то же, что и раньше: непрерывно двигаться, на лету выбирая оптимальные пути. Удобные места для отсидки со снайперским оружием (на Heatwave такой была, например, точка появления «мегаброни») простреливаются со всех сторон. Даже устройство некоторых пушек прозрачно намекает на то, что стоять на месте – плохая идея: мощнейшая «рельса» Static Gun накапливает заряд, когда вы движетесь, и быстро теряет его, стоит остановиться.

Остальные механики тоже поддерживают идею: тут, как и положено, нет перезарядки, режима прицеливания через мушку и лишнего разброса на бегу. Оружие поет: двустволка, ракетница, «рейлган», плазменная винтовка – все очень... правильное. Что, впрочем, не особо удивительно: в той же **Rage** как раз к ощущениям от стрельбы было меньше всего претензий.

Пижонские «казни», которые активировались, стоило мне добить противника ближней атакой, сломать ритм не успевали. Судя по всему, в id этим особенно озабочены – в реальных условиях можно прервать анимацию и быстро восстановить контроль над игрой. Когда я начал расспрашивать исполнительного продюсера Марти Страттона о длине добивающих приемов (в трейлере с E3 бензопила разделывала каждого черта секунды по две-три), он вспомнил какое-то число вплоть до тысячных долей секунды – мол, в id опытным путем вывели, что идеальное «фаталити» в шутере должно длиться именно столько.

ОТКРЫТЫЕ КАРТЫ И УМНЫЕ МОНСТРЫ

Сейчас id говорят, что новое снаряжение в мультиплеере будет открываться постепенно, как почти в любом современном шутере. Они не планируют делать из **Doom** киберспорт, и даже ранговых игр на старте не будет. Однако они всегда успеют передумать.

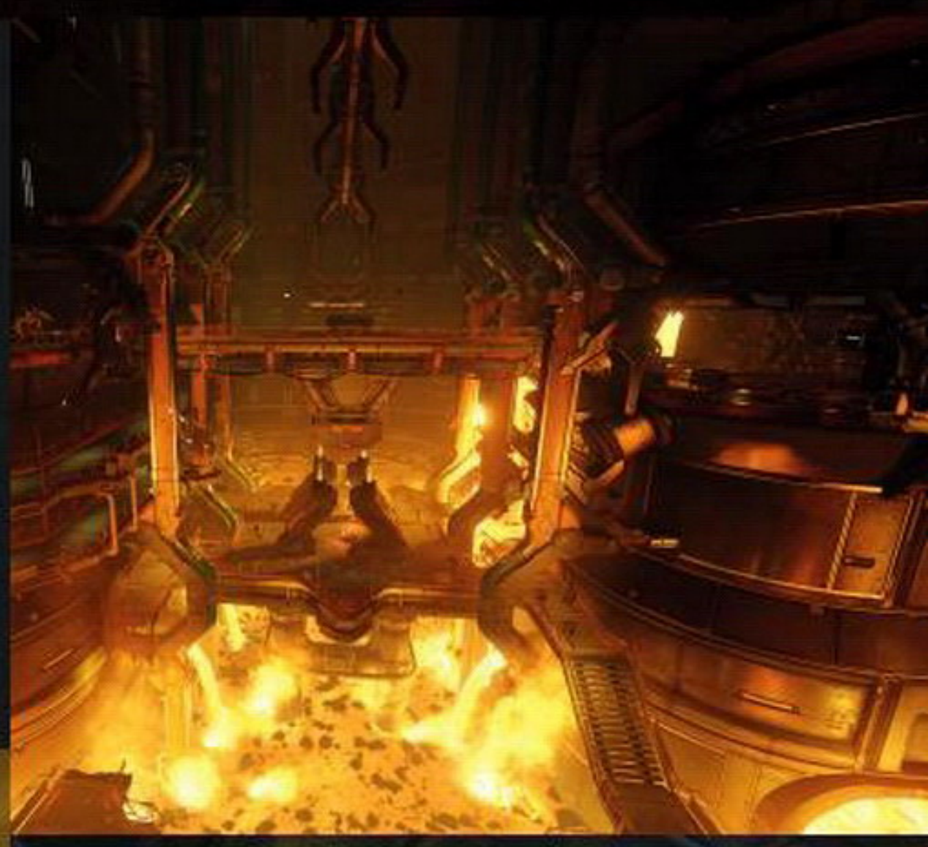
То же касается правил игры: team deathmatch с руной – явно не единственный режим. Не исключено, что дойдет до классических правил, со сбором пушек вместо выбора стартовой пары. Ни в чем пока нет стопроцентной уверенности.

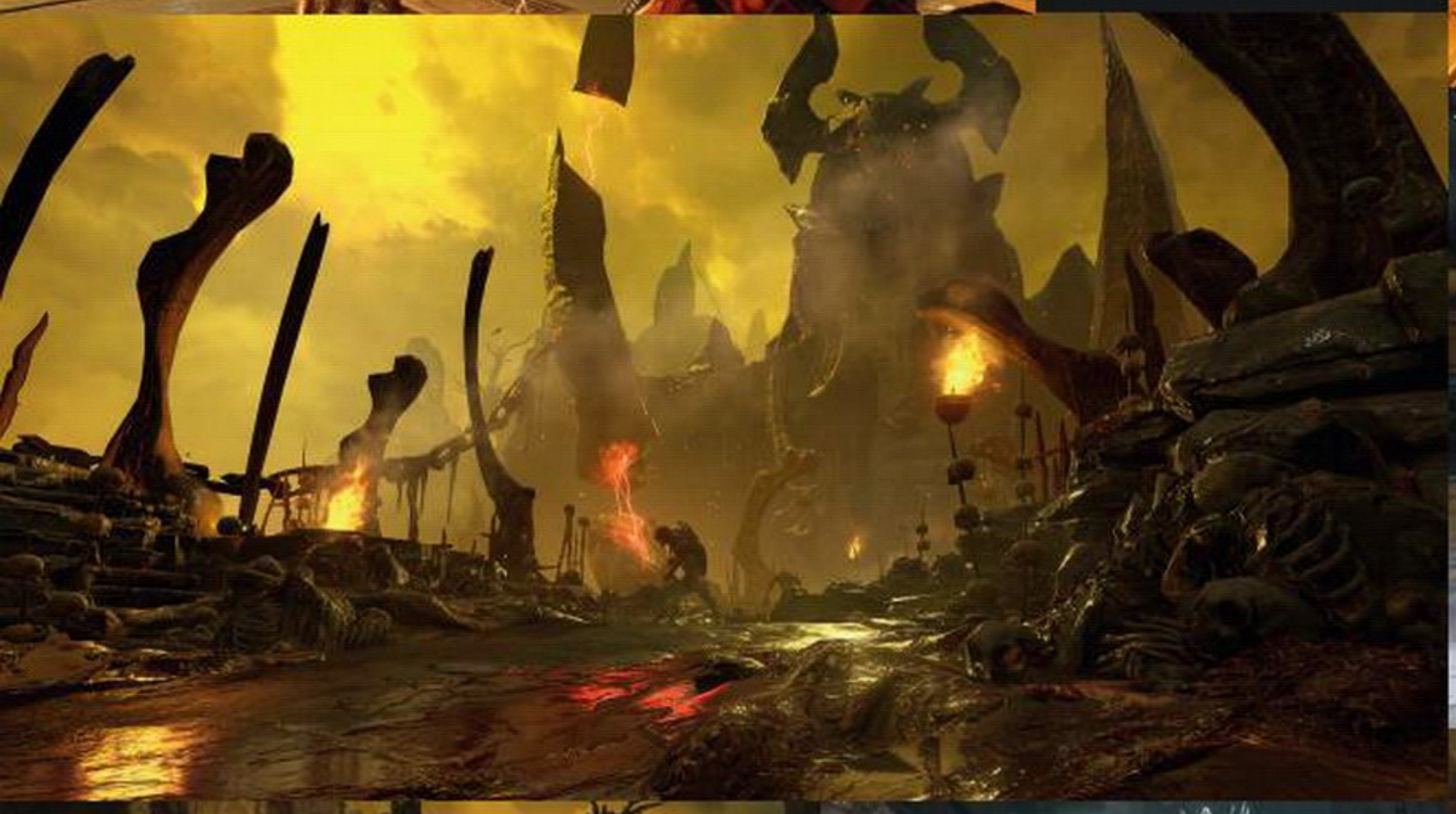
Одиночный режим id не показывали, но нам удалось порасспрашивать Марти Страттона, о чем этот режим будет. Акцент продюсер сделал на нескольких вещах.

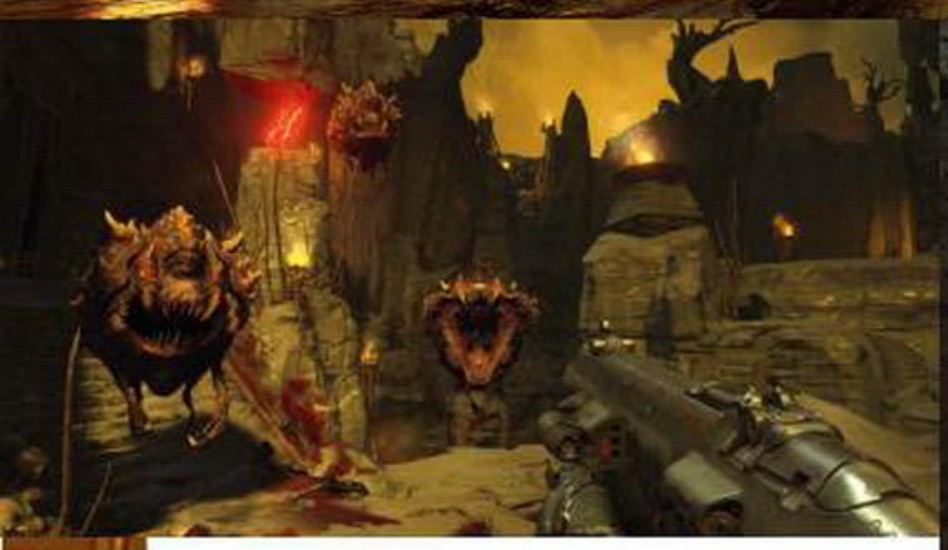
МЕСТАМИ КАЖЕТСЯ
что чудовища осязаемы и словно слеплены из воска

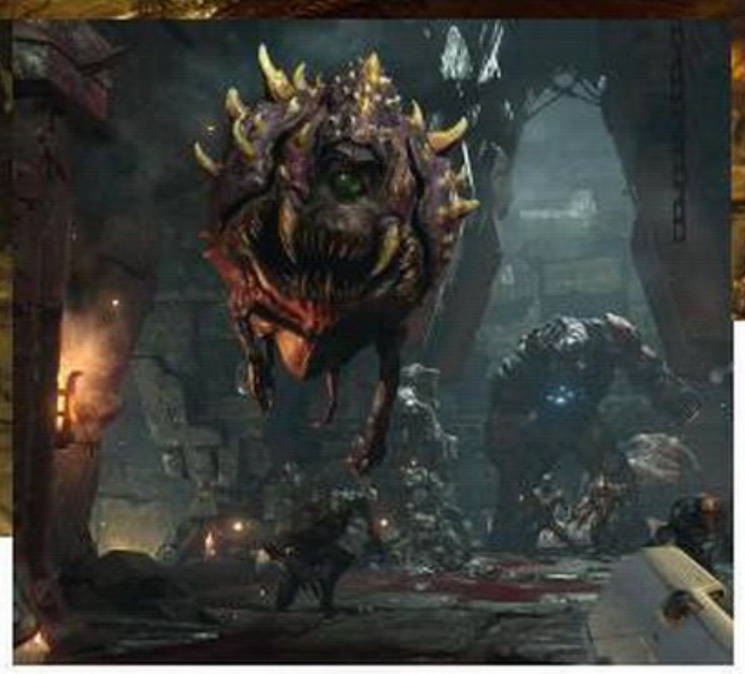
ЕСЛИ ДОБАВИТЬ
изображениям побольше цвета, получится тот самый Doom

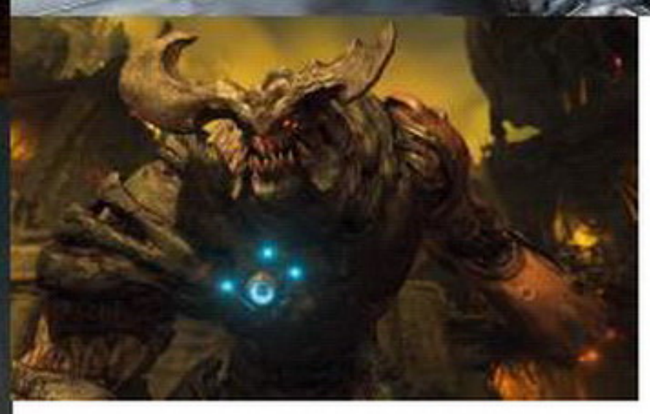
В ИГРЕ БУДЕТ
открытая архитектура, коридоры Doom не к лицу











Во-первых, «режиссура» схваток – целиком на игроке. Для одиночного режима делают не линейные уровни, а обширные пространства со сложной геометрией – почти как в мультиплеере. Много путей для наступления и отступления, возвышений, обходов и прочего. Из любой боевой ситуации можно выкрутиться разными способами, двигаясь от одного небольшого решения (в духе «идти в лоб или попытаться обойти поверху?») к другому. О стелсе как в новом **Wolfenstein** речи не идет (какой вообще стелс в Doom?), однако варианты, когда вы замечаете демонов прежде, чем они заметят вас, допустимы.

Второй момент непосредственно связан с первым: монстры должны пользоваться «вывихами» окружения наравне с вами. Тут id развивают то, с чем начали экспериментировать в **Rage**: ИИ строят так, чтобы враги вели себя в пространстве, словно они и правда этому пространству принадлежат. Будь то розовый демон, ревенант или манкуб – все получат свои паттерны поведения и пути взаимодействия с окружением.

И наконец, о редакторе SnapMap, который показывали на E3. В ответ на вопрос «Насколько далеко мы сможем зайти в моддинге?» Стреттон привел в пример пару уровней, сделанных с помощью SnapMap: один наподобие tower defense, другой – экспериментальное пространственное пианино. То есть зайти сможем достаточно далеко.

SnapMap гибок, сравнительно прост в обращении и работает на всех платформах, но в id не исключают, что после релиза могут выпустить отдельный инструментарий для более глубокого моддинга. Правда, ключевое слово – «могут». Потому что могут и не выпустить.

■ ■ ■

На посвященной **Doom** панели разработчики охарактеризовали ощущения от игры следующим образом: «Как Брюс Ли на скейтборде и с дробовиком в руках». Чуете? Пахнет несусветной чушью.

И это замечательно. Последний раз, когда высокобюджетный шутер от первого лица позволил себе быть несерьезным, получилась ни на что не похожая **Bulletstorm**. Doom явно идет тем же путем. Времена, когда отрубленная голова Джона Ромеро и наплевательское отношение к чувствам верующих не мешали играм существовать, уже, скорее всего, не вернуть – но это не мешает той толике Doom, которую мы увидели, быть подозрительно веселой. ■

РУЧНАЯ СБОРКА

ПЯТЬ ФАНТАЗИЙНЫХ ИГРОВЫХ СИСТЕМ С QUAKECON

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

На многих фестивалях, особенно фанатских, фотографируют, как правило, косплееров. На **QuakeCon** они тоже есть, но здесь, по сравнению с тем же **PAX** или **BlizzCon**, их совсем мало. Здесь вместо косплея – изощренный моддинг.

В так называемой BYOC-зоне (от английского «Bring Your Own Computer») каждый год собирается около трех тысяч человек со своими компьютерами. У кого-то это обыкновенные рабочие лошадки, у кого-то «монстры» (топовый i7, два Titan X в SLI – продолжите логическую цепочку сами), а у некоторых – даже произведения искусства. На **QuakeCon** ежегодно проводится соревнование моддеров и выбираются самые оригинальные машины.

Мы прошлись по рядам BYOC-зоны и поговорили с пятью моддерами. Все они – обычные посетители QuakeCon. Кто они? В чем состояла идея? Зачем все это? Передаем им слово.

ОБРАЗЕЦ ПЕРВЫЙ: ФУНКЦИОНАЛЬНЫЙ ВИНТАЖ

Я из Хьюстона, что в Техасе, здесь со своими старыми друзьями из старшей школы. Мы приезжаем сюда уже десять или одиннадцать лет.

Однажды я взял антикварное радио, вытащил из него все железо и превратил в файловый сервер. А это – телевизор от General Electric – кажется, 1945 года выпуска. Он недостаточно велик, чтобы вместить полноразмерную ATX-плату, но Micro-ATX в него влезает. Внутри – i7 5930k, EVGA 980 Ti Hybrid, 16 гигабайт оперативки и терабайтный SSD. Экран – небольшой LCD от Toshiba. Да, это рабочий дисплей. Я купил на eBay маленькую плату расширения, чтобы подключить его к HDMI от видеокарты.

Зачем? For shits and giggles. Само собой, выставлюсь на конкурс, но эта штука просто классно выглядит, так что...

ОБРАЗЕЦ ВТОРОЙ: АГРЕГАТ ОХОТНИКА

Я живу в Хьюстоне и работаю в сфере IT, на QuakeCon приезжаю начиная с 2006 года. Я мечтал сделать такой корпус последние несколько лет, так что, по большому счету, я здесь потому, что наконец-то его смастерил.

Компьютеры я начал собирать примерно пятнадцать лет назад. Первый, с которым я участвовал в конкурсе, в 2013 году выиграл, и теперь это компьютер моего сына. В прошлом году я снова участвовал в конкурсе, но уже не достиг особых успехов. Поэтому в этом году я решил идти ва-банк – так сказать, go big or go home.

В нем Intel Core i7 4770k 3,5 ГГц (без разгона), 8 ГБ RAM, 750 Ti и 240 ГБ SSD от Crucial. Я всегда был поклонником «Охотников на привидений». Мне нравится протонный ранец, технологии из восьмидесятых... просто люблю все это. У меня был похожий девайс, я купил его на Хэллоуин. Он был в очень скверном состоянии, и я потратил кучу времени на его восстановление, но из него так и не вышло того, что я хотел. Тот, кто начал его делать, видимо, не шибко старался.

Поэтому я продал его и начал с нуля. Весь последний год я собирал его, приводил в порядок... Вообразить трудно, сколько на это уходит времени!

ОБРАЗЕЦ ТРЕТИЙ: ПРИКЛЮЧЕНИЙ ВРЕМЯ

Сейчас я водитель коммерческого грузовика, но потихоньку возвращаюсь к IT. По-быстрому разберусь с парой сертификаций и начну готовиться к CCNA. На QuakeCon мы приходили с 1996 года, но пришлось сделать перерыв. Последний раз я был тут в 2005-м, а позже, в 2010 году, мы возобновили традицию.

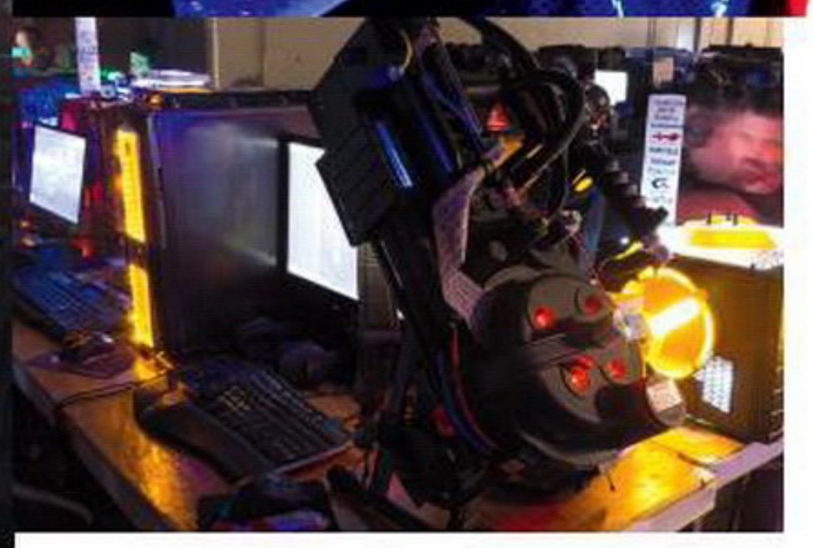
Почему БиМО? Мы с детьми смотрим Adventure Time, и БиМО – мой любимый персонаж, потому что он совершенно сумасшедший. И, увидев его, я сразу подумал – черт возьми, из него же выйдет идеальный корпус для ПК! Это первый корпус, который я смастерил с нуля, но его я сделал его еще в прошлом году, а на этот QuakeCon готовил полноразмерного металлического Бендера. Не успел доделать.

Внутри – материнская плата ASRock 990FX, восьмиядерный AMD на 3,8 ГГц, разогнанный до 4,2 ГГц, 32 гигабайта оперативки, жесткие диски на два терабайта и Nvidia 970 GTX.

ДИЗАЙНЕРАМ
SteamBox есть, чему поучиться у энтузиастов

ВАЖНОЕ ПРАВИЛО
в BYOC-зоне нельзя спать, приходится жить на энергетиках

БЛОК В СТИЛЕ
турели из Team Fortress 2 хотелось схватить и увезти домой



ОБРАЗЕЦ ЧЕТВЕРТЫЙ: МЕНЬШЕ = ЛУЧШЕ

Я хотел, чтобы ПК был настолько компактным, насколько это возможно. Проще говоря, как ноутбук, полностью в одном корпусе, но с возможностью апгрейда.

Внутри – i7 4790k, GTX 960, на обоих водяное охлаждение и пара 240-миллиметровых медных радиаторов. Они умещены в самый маленький корпус, который только можно купить и в который вообще можно поместить полноразмерные компоненты. Кроме того, сюда уместилось несколько SSD на 3,5 терабайта в сумме.

Прежде этого довелось работать с мейнфреймом на двух процессорах z9. Он был большой, тяжелый, и его было трудно передвигать... так что я решил сделать что-нибудь поменьше.

ОБРАЗЕЦ ПЯТЫЙ: МИР, ЛЮБОВЬ И РАКЕТЫ

Я приезжаю сюда каждый год, чтобы поучаствовать в моддерском соревновании, и каждый год собираю новый компьютер. Я стараюсь делать корпуса на профессиональном уровне уже лет пять или около того и за это время выиграл трижды. Но я занимаюсь этим строго for fun. Я сисадмин, а моддингу у меня отведено свободное время в преддверии QuakeCon.

Один из лучших компьютеров, которые я собирал, – прошлогодний. Это компьютер и радиоуправляемый танк одновременно.

Был корпус в форме контроллера Nintendo. Был компьютер, в котором процессор работает на минус 60 градусах по шкале Цельсия. С ним я пришел на QuakeCon в 2009 году.

Собирать этот тоже было довольно интересно. В нем i7 3960X, 32 гигабайта RAM от G.SKILL, EVGA GTX 980, 240 ГБ OCC SSD, ASUS X79, особая водяная система охлаждения. Много деталей, отпечатанных на 3D-принтере, покраска вручную, рабочие переключатели для включения и выключения красивостей и вообще много всего внутри.

Центральная тема – Peace Love and Rockets (*девиз Quakecon*. – Прим. ред.). Пацифик, знак мира, – это плазменный диск. Сердце из шестеренок сверху корпуса символизирует любовь. На дальней стороне – ракета с тремя разными версиями ракетной эмблемы из разных частей Quake. Спереди – логотип Quake.

Во многих местах выгравированы надписи: на логотипе – «Peace Love and Rockets», на ракете – «Established in 1995» (год проведения первого QuakeCon), есть текст на видеокарте, и так далее. Очень, очень много труда вложено в этот ПК – по меньшей мере три месяца моей жизни. ■

SAN DIEGO COMIC-CON

КАК ФЕСТИВАЛЬ ДЛЯ ФРИКОВ И ГИКОВ СТРЕМИТЕЛЬНО НАБРАЛ ПОПУЛЯРНОСТЬ

МАКСИМ ЧУМИН

▲ ГИКОВ ПРИЗНАЛИ спустя 45 лет – сейчас Comic-Con стал безумно популярным

Одним из основных элементов современной поп-культуры стали миллионы самых разнообразных конвентов. Сборы любителей комиксов, ежегодные слеты фанатов «Звездных войн», фестивали косплееров – эти выросшие в геометрической пропорции кружки по интересам объединяют под одной крышей гиков с разных уголков страны, а то и планеты. Если раньше они были изгоями и персонажами обидных шуток, то сейчас быть фанатом комиксов модно. Благодаря успеху «Мстителей» гики стали главными трендсеттерами современности, а международные конвенты, от которых некогда воротили нос, теперь мекка для каждого второго. И именно фестивали лучше всего показывают, насколько прочно условные «Звездные войны» и кинокомиксы засели в подкорку современного общества.

ДЛЯ СВОИХ

San Diego Comic-Con появился 45 лет назад: осенью 1970 года комитет из четырех энтузиастов провел полноценный фестиваль в одной из гостиниц Сан-Диего. Его посетили всего 300 человек и совсем немного звезд – среди них были Рэй Брэдбери и Джек Кирби. Это было мероприятие для своих, которое не выходило за пределы собственных рамок до начала XXI века и вызывало вопросы со стороны. Так сложилось, что фильмы, вышедшие до «Железного человека», не заставляли людей читать комиксы. Кинокомиксы существовали в отрыве от самих комиксов. Кто, например, читал комиксы про Блэйда после выхода фильма с Уэсли Снайпсом?

Но Marvel Studios перевернула все с ног на голову. До «Железного человека» Тони Старк не был настолько популярен, да и не воспринимался как супергерой первой величины, на фильм с которым побежит каждый (комикс, кстати, не раз пытались экранизировать – до Роберта Дауни Старка планировал играть Том Круз). А Джон Фавро сделал невозможное: его «Железный человек» оказался золотым стандартом кинокомиксов и буквально превратил Marvel в фабрику грез, которую впоследствии купит Disney. С появлением киновселенной Marvel для супергероев и комиксов наступила новая жизнь – о Железном человеке, Мстителях и Халке теперь знают все.

Второе дыхание благодаря Marvel Studios получил и Comic-Con в Сан-Диего: студия завела традицию ежегодно представлять новые фильмы на фестивале. Панели актеров и создателей фильмов стали основными украшениями выставки, на них каждый раз выстраиваются с утра. Этот год Marvel пропустила, а за них отдувалась DC Comics – «Бэтмен против Супермена» и «Отряд самоубийц» стали главными ньюсмейкерами месяца, и, кажется, даже сейчас не утихают споры насчет того, есть ли у Бэтмена в исполнении Аффлека шея. А главное, кроме кино про супергероев, на конвенции стали представлять и десятки других фильмов, от экранизаций книг до независимых работ. С начала нулевых фестиваль, нацеленный на узкую аудиторию, превратился в по-настоящему массовый смотр фильмов, которые в ближайший год увидит первый встречный.

КАК УСТРОЕН

Фестивалем живут даже за пару сотен километров от Сан-Диего, а каждый второй встречный обязательно жалеет о неудавшейся поездке. Билеты на Comic-Con обычно расходятся за полгода, но их отсутствие вовсе не причина отказываться от поездки, ведь огромная часть фестиваля проходит вне помещения: по городу круглые сутки бродят косплееры, а многие компании представляют фильмы и игры на улицах.

Сам выставочный зал разделен на три огромных зоны, за пределы которых можно и не выходить, – аллея художников, сама выставка и ярмарка. Аллея художников – это почти сотня стендов, где авторы комиксов разных калибров рисуют и подписывают все, что угодно. Другую треть павильона занимают бесконечные лавки комиксов и фигурок, о которых мечтает каждый фанат комиксов в России. Цены на футболки и фигурки обычно завышают, а выставочные эксклюзивы расходятся за пару часов. Сложнее всего на ярмарке контролировать себя, но еще труднее – перестать жалеть о спущенных впустую деньгах после самого фестиваля.

San Diego Comic-Con – это просто великолепный и огромный праздник, который вряд ли получится когда-либо повторить где-то еще. Прошлогодний Comic Con Russia – не совсем праздник, а скорее очень сконцентрированная версия оригинала. В ней были все обязательные черты старшего брата – и ярмарка, и везды, и стенд «Звездных войн», – только это не идет ни в какое сравнение с SDCC. Копия вышла отличная, но пока гики у нас остаются в гетто, а оставшееся большинство безразлично к поп-культуре, такие фестивали работать не будут. Главная особенность San Diego Comic-Con в том, что этим событием по-настоящему живут, – в том, какой культ выстроился вокруг фестиваля за сорок с лишним лет и как он вырос за последнее десятилетие. Пытаться сразу стать «русским аналогом» – рискованная идея, зато интереснее всего наблюдать, куда такие амбиции со временем приведут. Того и гляди Москва через сорок лет станет центром мировой гик-культуры. ■

ФОТО: MOOSHUU

ФОТО: HEATHER PAUL

▲ МЫ В САН-ДИЕГО, КАРЛ!

ФОТО: MOOSHUU

◀ ПОСЕТИТЕЛЕЙ
в костюмах гораздо больше, чем без них

▶ К МЕРОПРИЯТИЮ
в Сан-Диего делают классные диорамы и инсталляции

ФОТО: HEATHER PAUL

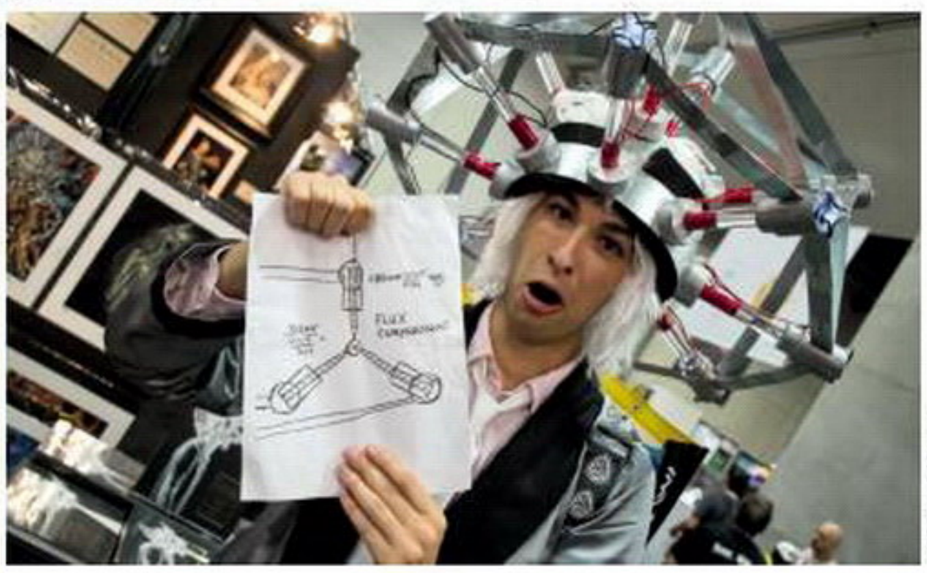


ФОТО: MOOSHUU

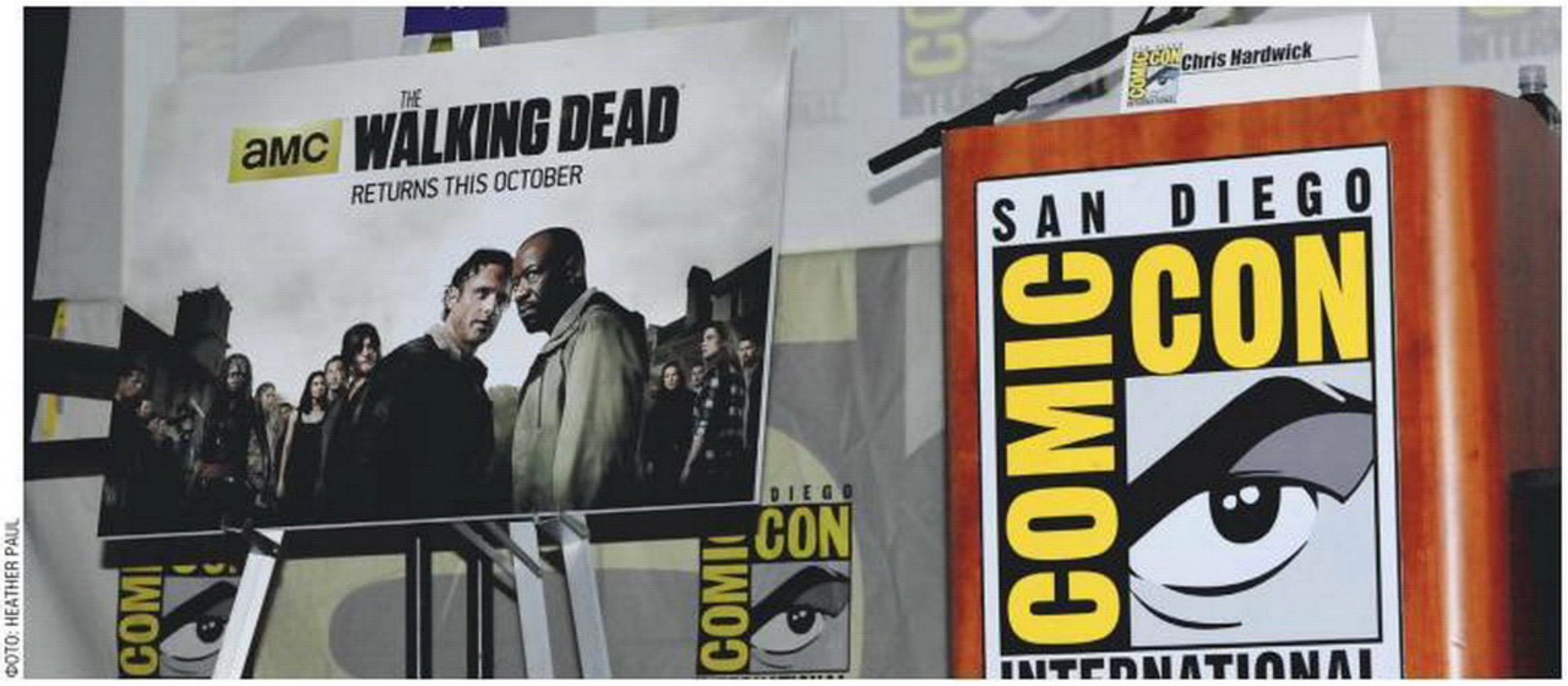


ФОТО: HEATHER PAUL

▲ ДОК
слишком много путешествовал во времени, но неплохо сохранился

ИТОГ COMIC-CON

САМЫЕ ГРОМКИЕ КИНОАНОНСЫ ВЫСТАВКИ

АЛЕКСАНДР ГАГИНСКИЙ

«КОМИК-КОН» В САН-ДИЕГО – ЭТО ВЫСТАВКА ВСЕГО ЛУЧШЕГО И НОВОГО, ЧТО ЕСТЬ В ИНДУСТРИИ РАЗВЛЕЧЕНИЙ. ОН ПОСВЯЩЕН НЕ СТОЛЬКО КОМИКСАМ (ХОТЯ И ИМ ТОЖЕ), СКОЛЬКО КИНО И СЕРИАЛАМ. СЮДА ПРИЕЗЖАЮТ ПРЕДСТАВЛЯТЬ СВОИ РАБОТЫ РЕЖИССЕРЫ И АКТЕРЫ. ЗДЕСЬ ВПЕРВЫЕ ПОКАЗЫВАЮТ ТРЕЙЛЕРЫ НОВЫХ ПРОЕКТОВ. И, НАКОНЕЦ, ТОЛЬКО ТУТ МОЖНО УВИДЕТЬ ЖИВЫХ ХАНА СОЛО, РОСОМАХУ, БЭТМЕНА И ГЕРОЕВ «ИГРЫ ПРЕСТОЛОВ».

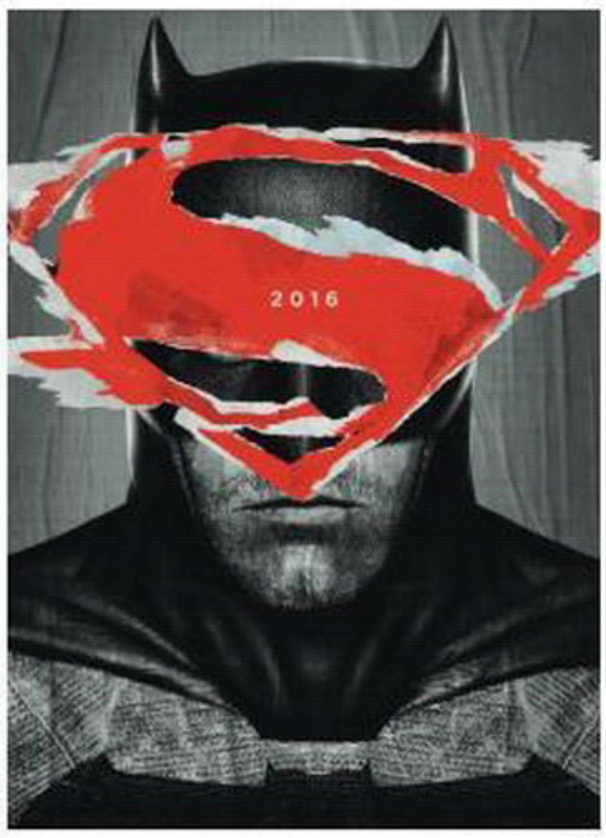
DC UNIVERSE

Главное событие «Комик-кона» произошло до его начала: студия Marvel объявила, что почти не будет участвовать в фестивале, поскольку не хочет, чтобы их проекты затмила киновселенная DC от Warner Bros. У Marvel еще не готов материал по их главным новинкам, вроде «Раскола Мстителей», и их презентация оказалась бы бледной тенью того, что припасли Warner.

У DC есть Бэтмен, и они не боятся его применять. Темный рыцарь не только появился в трейлере фильма о себе, но и мелькнул в другом ролике. А играющему его Бену Аффлеку студия предлагает лично написать сценарий к следующей картине и самому же ее поставить.

Трейлер фильма «Бэтмен против Супермена» наконец объяснил, почему сцепились два величайших героя DC. Оказывается, Брюс Уэйн был в Метрополисе в тот день, когда дерущиеся Супермен и Зод снесли полгорода. Бэтмен видел, как по вине пришельцев рушится здание «Уэйн Индастриз». В тот день он потерял много друзей и намерен предъявить Супермену счет.

Вообще, отношение к Супермену в фильме неоднозначное. Часть людей хочет отдать его под суд, часть поклоняется ему как богу. Бэтмен же выглядит усталым, злым и дерется неожиданно жестко. Неужели он начнет убивать? Слова Альфреда о том, как хорошие люди становятся жестокими, могут намекать на это. Нам показали и Чудо-женщину, и злодея Лекса Лютора – еще молодого и волосатого, но уже



добывшего смертоносный криптонит из остатков криптонской армии.

Пару месяцев назад мы анализировали слухи о сюжете «Бэтмен против Супермена», и часть из них подтвердилась. В убежище Брюса и правда висит костюм покойного Робина. Но что на нем за надпись характерным почерком? И кто написал Бэтмену на газете «Ты позволил убить свою семью»? Неужели Джокер? Вполне возможно.

Трейлер фильма «Отряд самоубийц», где Джокер станет главным злодеем, показывали за закрытыми дверьми. Но неизвестный герой пошел против системы и снял отвратительного качества экранку (вы верите, что это сделал смельчак-одиночка, а не сама студия? Мы – нет. Слишком уж часты подобные «утечки»).

Там можно полюбоваться на очаровательную Марго Робби в образе Харли Куинн (эх, как жаль, что создатели отказались от арлекинского трико!) и сурового Уилла Смита в образе Дэдшота, а также узнать, как из суперзлодеев создали отряд супергероев. Под конец появляется и Джокер в исполнении Джареда Лето – он скалится и шепчет: «Я не собираюсь тебя убивать. Я просто сделаю тебе очень-очень больно». Что ж, Хита Леджера актер явно не затмит, но его «панкующий» Джокер интригует.

Однако главный сюрприз промелькнул в середине трейлера: на несколько секунд в нем появляется Бэтмен! Похоже, киновселенная DC переплетена куда теснее, чем кажется. А скоро она еще расширится. На «Комик-коне» анонсировали новый фильм про Зеленого Фонаря, и называться он будет «Корпус Зеленых Фонарей». То есть нас ждет не один супергерой, а несколько.

WARCRAFT

Стенд, посвященный этой картине, был одним из самых впечатляющих на «Комик-коне», но реальные материалы из фильма показывали только избранным.

Очевидцы рассказывают, что фрагмент был посвящен в основном оркам. Их мир гибнет, и вождь Дуротан вынужден отправиться вместе со своим кланом через магический портал на земли Азерота, принадлежащие людям. Здесь орки сталкиваются с войсками Альянса, которыми командует второй главный герой, Андуин Лотар. Промелькнул в ролике и сын Дуротана, пока еще маленький Тралл, всем известный как один из главных героев стратегии Warcraft 3.

Но все это мы увидим еще не скоро (хотя в сети можно найти часть трейлера в отвратительном качестве) А широкой публике на «Комик-коне» представили только два постера с персонажами – честно говоря, не очень удачные.

Эти постеры выдают то, о чем говорили и видевшие промо-ролик: «Варкрафт» пока выглядит слишком компьютерно и неестественно. Будем надеяться, это успеют поправить к премьере, назначенной на июнь 2016 года.

Режиссер Дункан Джонс утверждает, что, за вычетом недоделанной графики, фильм уже почти готов. Джонс уже обсуждает со студией сюжеты двух продолжений «Варкрафта», которые он готов поставить сам. Удачи, мистер Джонс: все ждут от вас киноэпопеи не хуже «Властелина колец»

STAR WARS

Не удивили, но порадовали своих поклонников создатели «Звездных войн». Сенсационных новостей они на «Комик-кон» почти не привезли, зато рассказали побольше о персонажах «Пробуждения Силы».

Те, кого возмущал чернокожий штурмовик в трейлере, плохо знают вселенную «Звездных войн». В штурмовики во времена Империи брали всех, даже женщин. На «Комик-коне» стало известно, что загадочного штурмовика в хромированной броне зовут капитан Фазма, а играет эту роль Гвендолин Кристи, богатырского сложения дама, известная по роли воительницы Бриенны в «Игре престолов». Будьте уверены, уж такая-то не станет мазать из бластера, как прочие штурмовики!

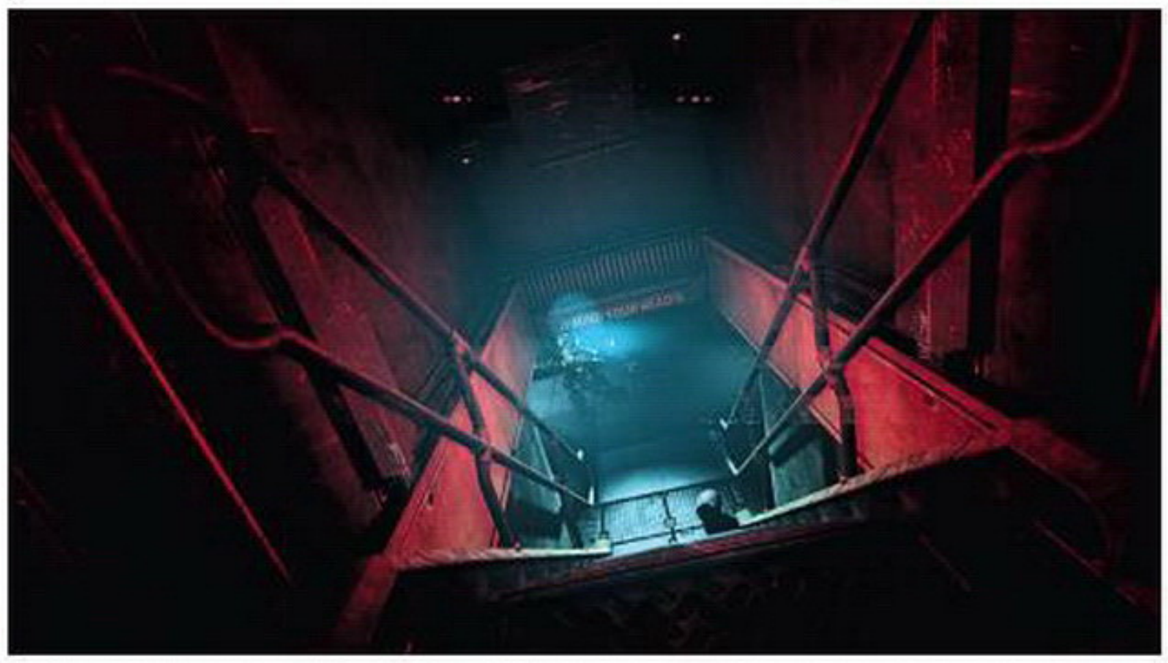
Раскрыл своего персонажа и Донал Глисон. Он играет генерала Хакса, командующего базой «Старкиллер». Знатоки вселенной подскажут вам, что «Старкиллер» – это фамилия Люка Скайуокера в черновой версии сценария. Авторы «Звездных войн» уже не первый раз используют эту отсылку.

Нового трейлера создатели «Звездных войн» не представили. Но их ролик оказался во многом даже лучше любого трейлера, в нем собраны рабочие фрагменты со съемок, снабженные комментариями создателей. Среди прочих на площадке был замечен замечательный комик Саймон Пегг в костюме какого-то инопланетянина. Интересно, сможем ли мы узнать его в фильме? Уж не окажется ли он темзабавным пришельцем, что постоянно маячит за спиной режиссера Джей-Джея Абрамса? ■

SOMA

АНДРОИДЫ И ЭЛЕКТРООВЦЫ

ОЛЕГ ЧИМДЕ



ЕСЛИ ВЫ БУДЕТЕ НЕДОСТАТОЧНО БЫСТРЫ (об осторожности думать здесь не приходится, ото всех тварей легко убежать) и попадетесь, то просто очнетесь где-нибудь неподалеку. Сюжетом такой прием никак не обоснован. Вспомните **Amnesia: A Machine for Pigs** – там вас хотя бы утаскивали и в клетку сажали, чтобы потом сожрать!

Неправы те, кто считает, что мы не эволюционируем. Мы эволюционируем. Эволюционируем вещи вокруг себя. Мы создаем их по образу и подобию своему. Мы создаем компьютеры, которые объединяются в единое целое и общаются между собой, передавая пакеты данных. Мы изобретаем процессор, который называем сердцем машины, и комплектующие – органы. Мы наделяем компьютеры мозгом, аналогичным нашему. Мы создаем машины, которых, как малых детей, обучаем всему, что знаем сами.

К чему это приведет? Не сольемся ли мы в результате с машинами, что созданы нами? Frictional Games во главе с Томасом Грипом высказываются на этот счет без излишней философичности, свойственной фантастике второй половины двадцатого века. Слияние уже произошло, и что с этим делать – решать вам. Лучше, конечно, *бежать, к чертям, без оглядки*.

НАБЛЮДЕНИЕ №1

SOMA совершенно не страшная. Если вы играли в прошлогоднюю **Alien: Isolation**, в **Fatal Frame** или в **Forbidden Siren**, то вряд ли даже вздрогнете. В превью-версии, которую я прошел, где-то треть игры, но если нет страха в начале, едва ли он проклюнется потом.

Зимой мы публиковали большое эссе Томаса Грипа, этакое исследование жанра ужасов и его проблем. Так вот, **SOMA** не решает ни одной проблемы, поставленной перед ней самим автором. Более того, даже по сравнению с **Amnesia: The Dark Descent** и любой **Penumbra** новая игра Грипа – это, конечно, шаг вперед, но при этом два шага назад.

В отличие от Alien: Isolation, где скрежет когтей в вентиляции в самом деле что-то значит (никогда не знаешь точно, когда и где появится Чужой), в SOMA звуки – это всего лишь звуки. Монстры – по расписанию, никаких неожиданных встреч.

Смерть обесценивается: попавшись монстру, вы ничего не потеряете, а значит, и бояться стычки не стоит. Да и сама механика заметно упрощена: в шкафчиках прятаться не нужно (а именно этим славится первая Amnesia), квесты выполнять – тоже.

Психологического триллера тоже не выходит, поскольку вас занимает в первую очередь то, что произошло *до событий игры*, а не то, что происходит *сейчас с вами*. Что случилось со всем остальным миром? Как вышло, что странные биомеханизмы искренне считают себя людьми? Зачем под водой понадобилось строить сеть огромных станций, и для чего они нужны? Вот что в SOMA действительно имеет значение.

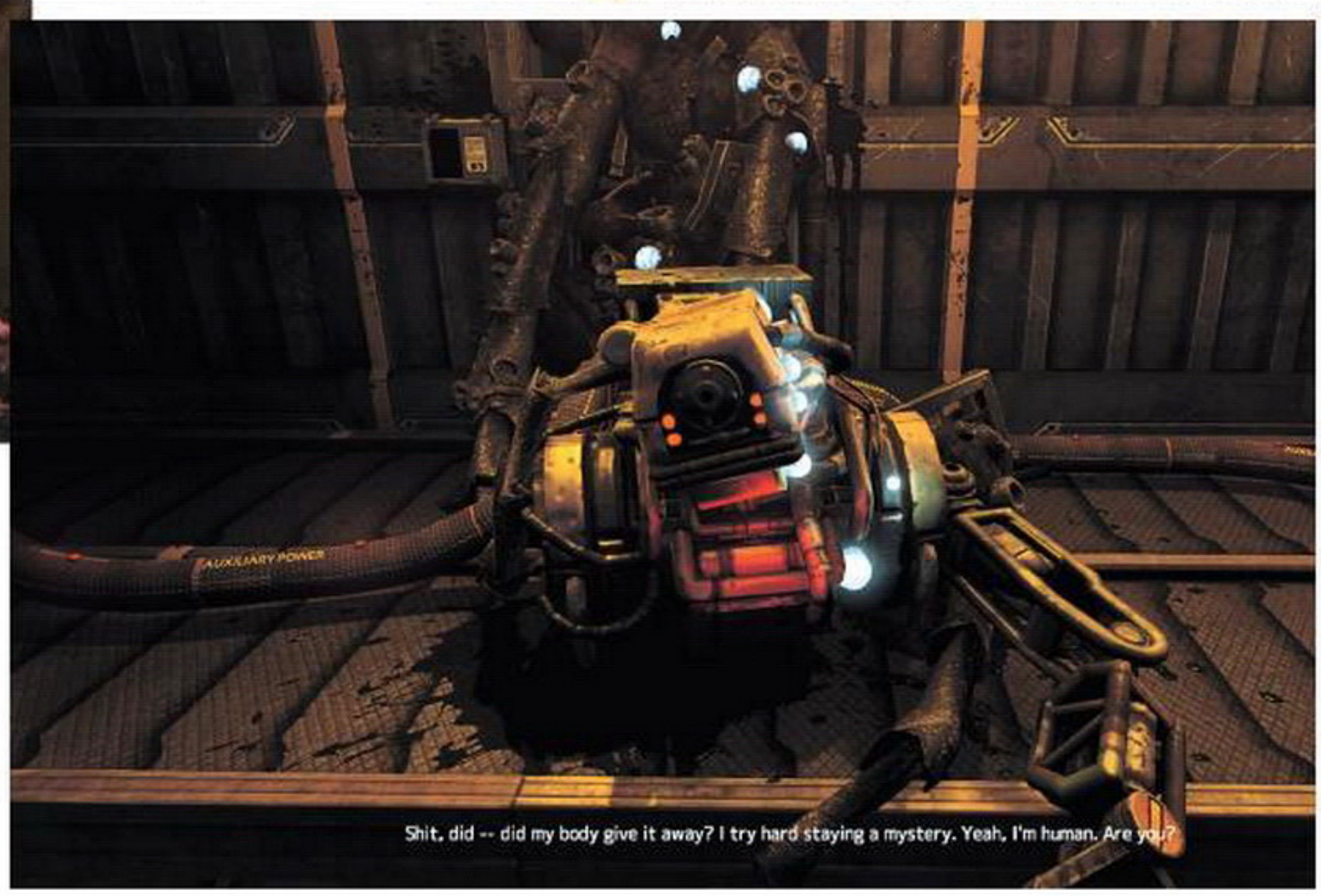
НАБЛЮДЕНИЕ №2

Первое наблюдение абсолютно не важно. Уже спустя полчаса становится понятно, что SOMA затевалась вовсе не ради страха, а ради истории. Глубокой, грамотно поданной, интригующей, экзистенциональной. Там, где Chinese Room, ответственные за **Amnesia: A Machine for Pigs**, пускались в пространные рассуждения о сущности человека и его месте в мире, Frictional Games просто берут и показывают все на практике.

Похоже, это и имел в виду Томас Грип, говоря о симуляции хоррора и возможности *«пережить эпизоды, словно взятые из книги или фильма ужасов»*. Малыми средствами в SOMA достигается полный эффект погружения в виртуальный мир.

Подводная исследовательская база PATHOS-2 – не просто декорация, но будто живой организм, жаждущий вашего обще-

ЗНАМЕНИТОЕ ИНТЕРАКТИВНОЕ ОКРУЖЕНИЕ (студия не просто так называется Frictional Games), которое можно пощупать и покрутить будто собственной рукой, в первой трети **SOMA** почти отсутствует



Shit, did -- did my body give it away? I try hard staying a mystery. Yeah, I'm human. Are you?

ОБЫЧНО В ХОРРОРАХ история скармливается игроку через дневники. **SOMA** в этом плане на порядок изощреннее: тут и аудиодневники, и диалоги, и интерактивное окружение, и – самое важное! – всяческие вещи, предназначавшиеся не вам, а обитателям базы

ства. У него есть прошлое, в котором вам предстоит как следует покопаться, есть жутковатое настоящее и, надеюсь, *просто адски кошмарное* будущее.

Отказываясь от старых, заезженных в хоррорах механик, Frictional Games даже не пытаются придумать новые. А зачем? Когда есть сама по себе жуткая подводная база и ее трагедия, в которую игрок окунается с головой.

Как любая хорошая история, SOMA непредсказуема. После трех часов игры у меня в голове выстроилось с десяток совершенно разных теорий о произошедшем, и я почти уверен, что все они разобьются в пух и прах.

Как машина может считать себя человеком? Разум человека был загружен в виртуальную реальность, а потом по вине некоего вируса помещен в механический аппарат? Почему главного героя вполне реально «глючит» при виде разумных машин? Уж не искусственный интеллект ли он сам, помещенный в тело человека? Видят ли разумные машины сны об электроовцах?..

Томас Грип много говорит о «мысленном моделировании», и я понимаю это так: хоррор должен проходить не на экране, а в голове у игрока. Задача создателя – дать скользкие, условные параметры, а модель по ним выстраивать будет уже сам игрок.

Мы с вами все – люди с богатой фантазией, и со стороны разработчиков грех этим не пользоваться. Мы будем воображать, мы будем домысливать, а потом накручивать по три раза и получать в итоге тот самый страх, который обещает SOMA пометкой survival horror в графе «жанр». Главное, чтобы геймплей способствовал погружению и лишний раз не мешал. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Судя по первой трети, SOMA – больше приключенческая игра, чем хоррор. Но вся прелесть в качестве истории и ее подаче: она оставляет множество лазеек для вашего разума, а разум человека в нужных условиях запросто сам себе страх внушит и перепугается, да так, что ноги подкосятся.

«ХОЧУ ЗЛОВЕЩУЮ ИГРУ, КОТОРАЯ ПРЕСЛЕДОВАЛА БЫ МЕНЯ В «ТВИТТЕРЕ»

ТОМАС ГРИП И ЕГО УЖАСЫ

БЕСЕДОВАЛ: ЯН КУЗОВЛЕВ

Геймдизайнер Томас Грип любит кошмары и неплохо их делает – одна мысль о том, чтобы вновь вернуться в неприветливую Amnesia: The Dark Descent, вызывает дрожь. Сейчас Том завершает работу над технохоррором SOMA. Мы побеседовали с ним и выяснили, зачем в страшных играх так много загадок, а также почему тестеры боятся проходить новую игру.

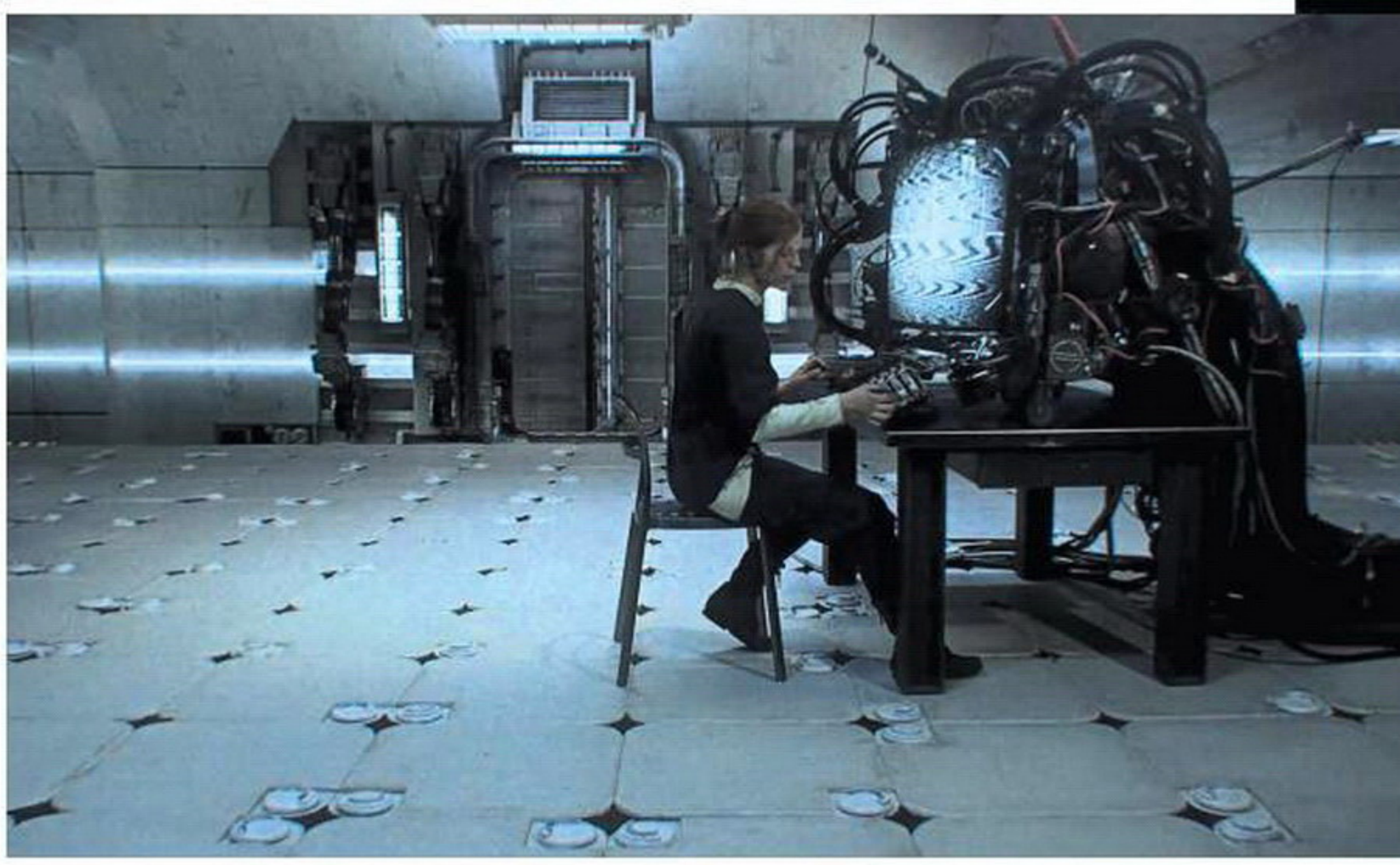
О ЯПОНСКИХ УЖАСАХ

Две самые важные хоррор-игры – это первая Resident Evil и Silent Hill. Камерная история про особняк в лесу идеально ухватила структуру, которая начала формироваться лет за десять до того (в Sweet Home и др.), а Silent Hill улучшила ее и показала, что в видеоиграх этот жанр можно представить просто великолепно.

Думаю, большинство людей не понимает, насколько эти игры важны на самом деле. Они ознаменовали становление видеоигр как самого подходящего способа приобщиться к напряженному, захватывающему ужасу. Книгам и фильмам теперь и не сравниться с ними в том, что касается чистого острого страха... И этому уделили поразительно мало внимания – особенно в свете постоянных вопросов, когда же в играх, как в фильмах и книгах, появятся годные сюжеты. Так вот, в жанре ужасов игры уже преуспели! Конечно, есть виды кошмаров, которые пока не очень удаются в играх, но в основах хоррора нам нет равных. И это проигнорировали все, даже в самой индустрии. Я же считаю, что такое достижение нужно воспринимать серьезнее, нужно осознать, какой случился прорыв. Это станет хорошей отправной точкой для развития и других жанров.

О СИЛЕ ВООБРАЖЕНИЯ

Я руководствуюсь тем, что игры надо делать с акцентом на мире, который игрок выстроит в своем воображении. Достоверно симулировать работу воображения мы не сможем никогда, поэтому надо задействовать его как можно полнее. Обычно дизайн игры сводится к ряду очевидных систем, и, чтобы выиграть, требуется их понять и использо-



вать. Я же хочу делать игры, где все далеко не так явно, где игрок никогда до конца не понимает систему, где цель не выигрыш, а путешествие по живому игровому миру.

Не думаю, что к страхам стоит подходить с каким-то типовым списком. Выскакивающие из шкафа монстры – не то, что я назвал бы частью хорошего хоррора. В основе качественной страшной истории должна лежать какая-то ключевая тема, в которую вы все глубже погружаетесь по ходу дела. Шумы, темнота и прочее – только декорации, подчеркивающие эту основу. Хорроры, лишенные глубины, с дешевыми пугалками, не представляют для меня интереса.

Помимо ключевой темы, нужно правильно задействовать знакомые объекты. Успех Amnesia, по-моему, отчасти объясняется тем, что понять ее обстановку и персонажей очень легко. По сути, это тот же «Дракула». И в таких играх, как Outlast, то же самое. Разобравшись в обстановке, игрок может дальше спокойно погружаться в игровой мир, а SOMA дается нам куда труднее, потому что ни на какие известные образы мы там не опираемся.

ОБ ОСОБЕННОСТИ ЖАНРА

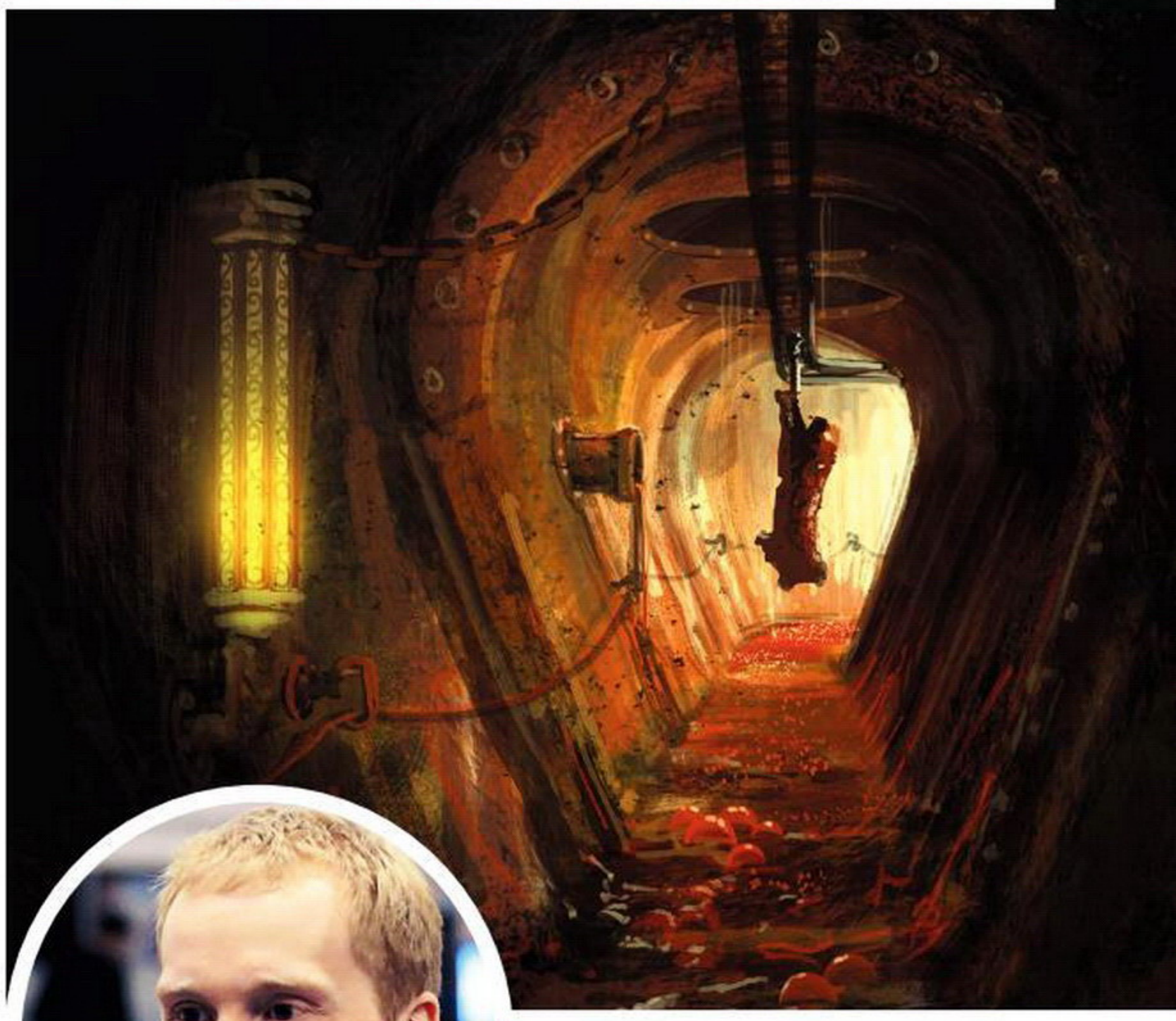
Загадки характерны для жанра в целом – их много у По, Стокера, Лавкрафта... Неудивительно, что и в играх они прижились. Исторически сложилось, что головоломки эти не имеют отношения к сюжету; мы же со времен Penumbra задались целью вписывать свои задачки в игровой мир. Но это очень сложно. Я бы сказал, что дизайн хорошей головоломки – одна из сложнейших задач разработчика.

Что же до того, как мы их придумываем, то главных методов два:

1) создать головоломку, подходящую к сцене; в Amnesia, к примеру, у нас была «добудь противоядие из трупа» – ее задачей было заставить игрока сделать что-то неприятное;

2) головоломки, продвигающие игру, – скажем, добыть ключ от винного погреба; они зачастую обусловлены необходимостью и сами по себе не слишком интересны.

В SOMA мы используем новый подход, стараемся еще сильнее привязать головоломки к повествованию. Никаких привычных отдельных головоломок. Игрок в процессе решения задачи обязательно будет знакомиться с частью сюжета – это делается в том



числе и для того, чтобы чисто техническое преодоление препятствия стало логичной частью повествования. Так упраздняется особый режим решения головоломок и игрок не выходит из игрового мира, из сюжета.

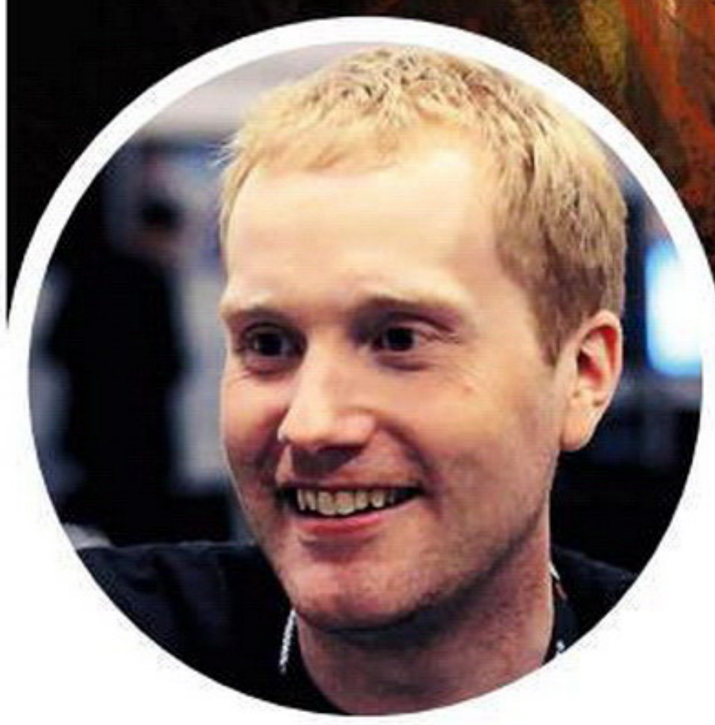
О ПРОБЛЕМАХ РАЗРАБОТЧИКА

Во время работы над Amnesia нас очень угнетала постоянная нехватка денег. В итоге нам просто крупно повезло – с продажами на Steam, с первым сборником Humble Bundle и так далее. Не знать, хватит ли денег на следующий месяц, было очень тяжко, и нам тогда правда повезло выкарабкаться. Испытание было суровым, порой даже слишком. По крайней мере трижды я думал, что все потеряно, и готов был расстаться с надеждой когда-нибудь выпустить эту игру. Но всякий раз нас что-нибудь поддерживало на плаву.

Сейчас у нас в разработке SOMA и подобных финансовых проблем больше нет. Проблемы лежат в области дизайна: мы пытаемся сделать нечто совершенно для себя новое. Наша цель – игра, пробуждающая в сознании игрока очень глубокие вопросы; дизайн и разработка такой игры – сущая мука, в основном потому, что до самого конца мы не можем быть уверены, что добились желаемого. Часто приходится действовать наудачу, и когда тесты не показывают ожидаемой реакции, радости в этом мало. Я доволен тем, что у нас есть на сегодняшний день, и считаю, что мы на верном пути, но только в самом конце разработки мы узнаем, все ли у нас получилось. Это очень действует на нервы. Мотивирует меня главным образом желание добить уже эту игру – человек я упрямый.

Честно говоря, все самое лучшее у нас получилось как раз из-за нехватки средств. Система физического взаимодействия, водяной, враги, на которых нельзя смотреть, – все это оказалось в наших играх благодаря скудному бюджету. В SOMA мы уже поймали себя на выборе дорогостоящего решения там, где дешевое вышло бы гораздо более эффективным. Очень трудно избежать соблазна решать все проблемы деньгами, нужно быть начеку, чтобы не попасть в эту ловушку.

Где-то пришлось упрощать проекты. Мы «зарезали» множество уровней и монстров, но я не сказал бы, что играм это повредило. В Amnesia, к примеру, Дэниел смог бы еще поползать по тоннелям с притаившимся там монстром.



БЛИЦ-БРОШЮРА:

САМОЕ БЕЗУМНОЕ, С ЧЕМ Я СТОЛКНУЛСЯ, – поездка в московский аэропорт с сумасшедшим, но очень дружелюбным таксистом. Я по крайней мере трижды думал, что нам конец.

МЕНЯ ПО-НАСТОЯЩЕМУ РАЗДРАЖАЕТ ленивое мышление и люди, выбирающие сверхъестественное объяснение обычным вещам.

Я ОЧЕНЬ БОЮСЬ ВЫСОТЫ, но в играх этого толком не покажешь. Разве что, может быть, с Oculus – может, и попробую.

Я СЛУЖИЛ В ШВЕДСКОЙ АРМИИ (прошел только основную подготовку), был танкистом – стрелком. Пару месяцев мыл посуду. А так – просто сидел дома и делал игры. И вот теперь, пятнадцать с гаком лет спустя, я все так же сижу дома за компьютером.

ХОББИ И СВОБОДНОЕ ВРЕМЯ? Ха-ха-ха, шутите, да?

ЕСЛИ БЫ ЗАВЯЗАЛ С РАЗРАБОТКОЙ, пошел бы куда-нибудь программистом средней руки, мне такая работа по душе. Или стал бы исследователем. Может, книгу написал бы. Или в комедианты подался. Или вернулся бы к мытью посуды.

«СКОТНЫЙ ДВОР» ПРЕКРАСЕН ВО ВСЕХ ОТНОШЕНИЯХ. И «Город перестановок» Грега Игана глубоко тронул меня. «*В конечном счете все всегда приходит в норму*», – как хорошо сказал Иган. Смысл цитаты гораздо глубже, если вы читали книгу.

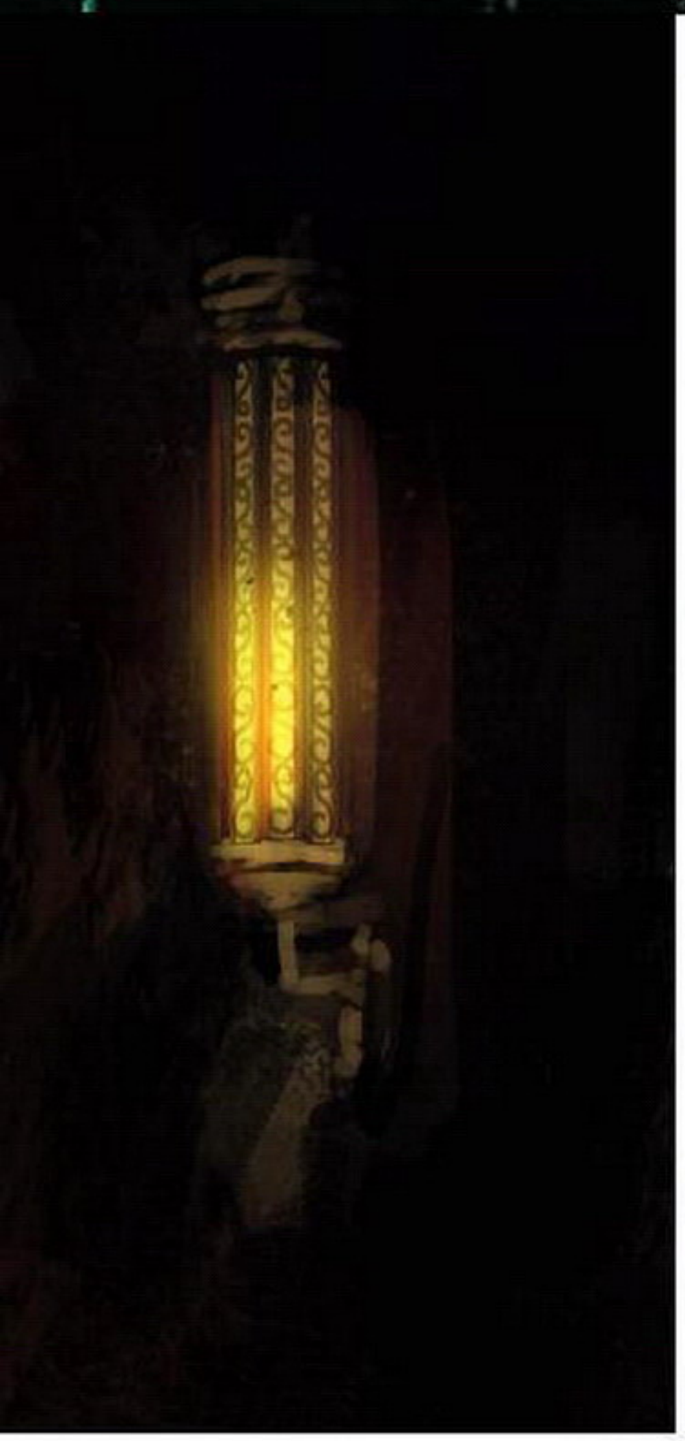
СТИВЕН КИНГ многое пишет, не представляя, куда выведет история. Это бросается в глаза и портит впечатление. На мой взгляд, он мастер малой формы.

ДАРРЕН АРОНОФСКИ снял одни из моих самых любимых фильмов – «Пи» и «Реквием по мечте», а его композитор Клинт Мэнселл написал один из моих самых любимых треков. А еще я обожаю саундтрек Silent Hill и большой поклонник Дэвида Линча.

ХОТЕЛОСЬ БЫ НАУЧИТЬСЯ ИГРАТЬ В ФУТБОЛ. Я такой никудышный игрок, что прямо стыдно. И чтоб поменьше волос на спине было – считается? Тогда и это тоже!

О ТОМ, КАК ПРАВИЛЬНО ПУГАТЬ ИГРОКА

Четвертую стену мы очень стараемся не ломать, это не вписывается в наши проекты. Но, если проект требует чего-то неоднозначного и провокационного, мы не стесняемся использовать такие элементы. Тут все зависит от игры. Где-то так можно серьезно испортить эффект погружения – в Amnesia, например, вы играете за определенного пер-



сонажа, это было бы не к месту. А в играх, где нет такой четкой границы между героем и игроком, это может отлично сработать. Хочу зловещую игру, которая преследовала бы меня, скажем, в «Твиттере».

В Amnesia игроку может стать нехорошо из-за сцен внутри игры. Там были пытки, кто-нибудь мог посчитать их отвратительными. Нам часто говорили, что многих людей хватает минут на пять игры, не больше – она слишком страшная, но это не баг, это фича, исправлять которую мы и не думали. Я против бессмысленного и беспощадного секса или насилия в хорроре, однако если с ними игра становится лучше, значит они нужны.

В SOMA мы зайдем еще дальше, задействуем элементы, которые могут заставить людей почувствовать себя неуютно. Некоторые тестеры, к примеру, говорили, что им не хочется играть дальше – по философским, по сути, причинам. Значит, мы на правильном пути и этим аспектам игры нужно уделить еще больше внимания. Если что-то оттолкнет одних игроков, но для других сделает игру сильнее, дело того стоит.

КАК РАБОТАТЬ ДАЛЬШЕ

Мне хотелось бы когда-нибудь сделать кооперативный хоррор, по возможности – без боевки. Нечто вроде мистического детектива: группа игроков проникает в дом с привидениями и пытается изгнать призрака, например. Один из игроков – медиум, другой – спец по знакам и знамениям и так далее, причем все должны раскрыть тайну совместными усилиями. Это было бы здорово.

Сейчас же я стараюсь следовать своим дизайнерским идеалам до конца и узнать, до какой же степени можно полагаться на мышление и воображение игрока.

Я тепло отношусь к экспериментаторам, и мне немного обидно за Питера Молиньё. Очень жаль, что он не стал развивать Milo. Проект нравился мне больше, чем игра с кубом и Godus. Есть и другие люди, занимающиеся, на мой взгляд, интересными вещами; из самых известных – Джонатан Блоу, Адриан Хмеляж, Стив Гейнор...

Они часто сталкиваются с не самой здоровой критикой, да и я в том числе. Обычно комментарии воспринимаются хорошо, ведь часто от них есть польза. Важно знать, что тебе удалось, а над чем в следующем проекте придется еще подумать. Но иногда замечания раздражают – создается впечатление, что критик все понял не так. Когда игра готова, месяц и больше спустя после выпуска, меня это не особо волнует. А вот плохие отзывы на работу в процессе сильно выбивают из колеи. Остается только отжать из них полезную информацию, использовать ее, а о самих отзывах поскорее забыть.

Индустрия, в которой я работаю, непредсказуема. Мне кажется, что популярность инди-игр будет расти, исчезнет четкая граница между ними и играми AAA-класса. Резко вырастут и продажи цифрового контента, оттеснив контент физический в узенькую нишу. Пиратство сейчас не настолько нас задевает, чтобы из-за него беспокоиться, хотя неприятно, конечно, когда вам не платят за игру.

ОБ ИСТИННОЙ ПРИРОДЕ СТРАХА

Меня пугает, насколько все люди похожи. Кажется, что-то у нас в мозгах настроено искать различия и делить людей на «своих» и «чужих», и ни к чему хорошему это обычно не приводит. Я и сам по-человечески подвержен подобным импульсам, но стараюсь им не поддаваться. Мне нравится путешествовать, нравится бывать в новых местах – и не нравится мышление в духе «Только посмотрите, как эти люди отличаются от нас!». Зачастую различия поверхностны, а в сущности никакой разницы-то и нет.

Помню, был я однажды за границей и видел бездомную семью – они приставали к туристам и просили денег. Они были еще и грязные, и я почувствовал отвращение. Но потом задумался и мне стало за себя стыдно. Это же просто люди, такие же, как я, им просто крупно не повезло в жизни. И тут какой-то хрен с горы смотрит на них сверху вниз, как на мусор. Что мы так легко и быстро скатываемся к подобному мышлению – ненормально и нездорово. Это по-настоящему меня пугает. Amnesia отчасти как раз об этом – о том, как легко впасть во зло.

Как бы то ни было, я считаю такой опыт исключительно ценным. Обычно же сидишь в своем уютном уголке мира и не задумываешься, что там снаружи. А когда приезжаешь в другую страну, задумываться приходится. Я думаю, это полезный урок для каждого из нас. Кстати, эффект погружения, который создают игры, может помочь людям расширить кругозор и проникнуться участием к другим. ■

UNTIL DAWN

КУКОЛЬНЫЙ ДОМ

ЯН КУЗОВЛЕВ

Где-то год назад мне удалось емко сформулировать идею **Until Dawn** – и мимоходом объяснить самую суть молодежных хорроров: давайте разделимся, давайте разденемся и умрем в страшных муках.

Примерно так все в игре и происходит – злые подростки основательно накачиваются спиртным в загородном доме и устраивают робкой подруге жестокий розыгрыш вместо романтического вечера. Она уже готова и расстегивает кардиган перед объектом обожания, а он с друзьями едва сдерживает смех.

Смущенная жертва убегает из дома в пургу, за ней отправляется обеспокоенная сестра. Цепочка опрометчивых решений приводит к раздробленным позвонкам и, предположительно, двум смертям – по официальным данным, девочки-близнецы без вести пропадают в американской глуши.

Год спустя брат пропавших девушек приглашает друзей оттянуться до потери пульса в том же самом загородном доме. Попутно выясняются волнующие подробности веселого мероприятия – земля проклята индейцами, по лесам бродит маньяк в маске, неподалеку расположилась шахта, в которой давным-давно случился обвал, рядом психиатрическая лечебница – и до рассвета в этом диком фарше доживут не все.

Если вы еще не устали от стандартного хоррор-набора, то чуть позже игра врубает «Пилу». Тем не менее не стоит снобистски закатывать глаза. Не воспринимайте Until Dawn с серьезным лицом, это очень важно. Вспомните образцовую сцену из «Дома восковых фигур»: в героиню Пэрис Хилтон ловко бросают заостренную трубу и в буквальном смысле показывают, что творится у девушки в голове. В этот момент хочется не вопить от ужаса, а зловеще хохотать.

Это ключевой момент **Until Dawn** – она должна развлекать, а не пугать.

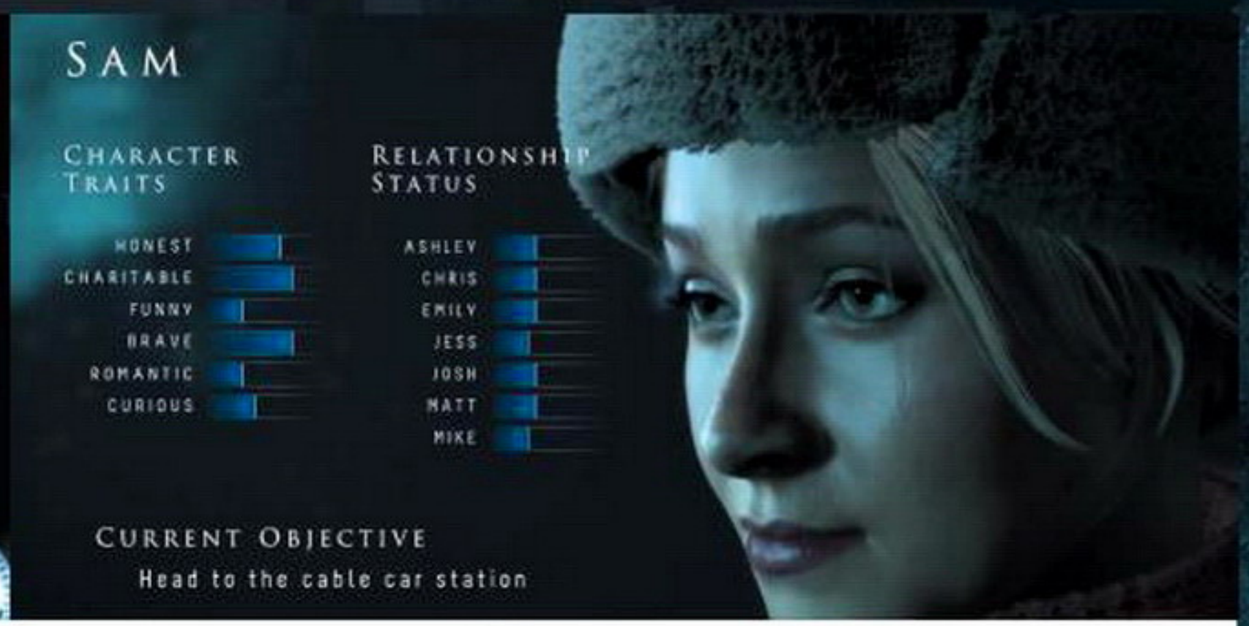
КАК ЭТО ИГРАЕТСЯ?

Until Dawn задумана как нелинейный фильм ужасов – в зависимости от принятых игроком решений финал истории может различаться. Изначально разработчики показывали масштабную схему, в которой от стартовой точки расходились трещинки-разветвления – мол, даже самое первое решение способно сильно повлиять на то, что произойдет в конце.

Проверить это по понятным причинам не получается. Зато уже видно, что структура повествования в Until Dawn будет как в типичном хорроре: в первой половине мы под скримеры выстраиваем отношения между персонажами и определяем их характер.

Притом буквально – у каждого героя, как в **The Sims**, есть несколько шкал. Одна группа отвечает за особенности характера (честность, дружелюбие, остроумие), другая показывает отношение героя к другим

ПОГИБАТЬ
участники начнут не сразу



МОЛОДЕЖНЫЙ ХОРРОР, а персонажи все равно не спешат раздеваться

НАСТРОЕНИЕ и характеристики у героев меняются по ходу игры

(с этим дружу, а вон того хочется закопать в землю). Девушка не поцеловала молодого человека, а он чуть позже решил ее разыграть и столкнул в речку – романтика испарилась, отношения в паре становятся напряженными. Другой герой увидел, как его зазноба обжимается с бывшим, – можно поссориться или сделать вид, что ничего не произошло. Все это так или иначе влияет на эмоциональное состояние вашего подопечного.

Во второй половине непростая схема взаимоотношений начинает раскручиваться, а мы наблюдаем за тем, как запускается дьявольская машина по переработке отвратительных героев в веселье и радость – опять же как в типичном хорроре.

ПОЧЕМУ UNTIL DAWN СТОИТ ДАТЬ ШАНС?

За всеми типовыми ходами и отсылками сложно сказать, кто в этой всей истории главный урод, – это может быть манифестация древнего индейского проклятья, съехавший с катушек брат пропавших девушек или просто свихнувшийся маньяк в противогазе.

Только вот это было бы слишком просто и скучно. Что-то мне подсказывает, что в Until Dawn главный злодей – это игрок. Уточню: это всего лишь догадка, но если сюжет в игре повернет так, как хотелось бы думать, нас ждет весьма интересный хоррор.

Дело вот в чем: вам дают контроль над малоприятными людьми, по типажам недалеко ушедшими от участников одного очень популярного шоу. Игрок же выступает в роли наблюдателя из фильма «Хижина в лесу»: Умело манипулирует подопытными и вовремя замечает, что у героини зачетная задница. Вы хотели посмотреть, что будет, если в вечный и культурно значимый телепроект про строительство и любовь запустить опасного человека с мачете? Ну вот Until Dawn, скорее всего, как раз про это.

Даже общая схематичность – шкалы взаимоотношений и черт характера – не отталкивает, а скорее вызывает любопытство: что будет, если я запугаю храброго персонажа или вынужу честную героиню стать патологической лгуньей?

В этих рамках то, чем вы занимаетесь в игре, почти не вызывает диссонанса между действиями игрока и нарративом. В **Beyond: Two Souls** можно с ходу попытаться залететь беспокойным духом под платье Джоди и разрушить всю магию повествования – получится сразу неловко на нескольких уровнях. В Until Dawn это в порядке вещей: развлекаемся и убиваем, потому что этим должен заниматься мастер-кукловод.

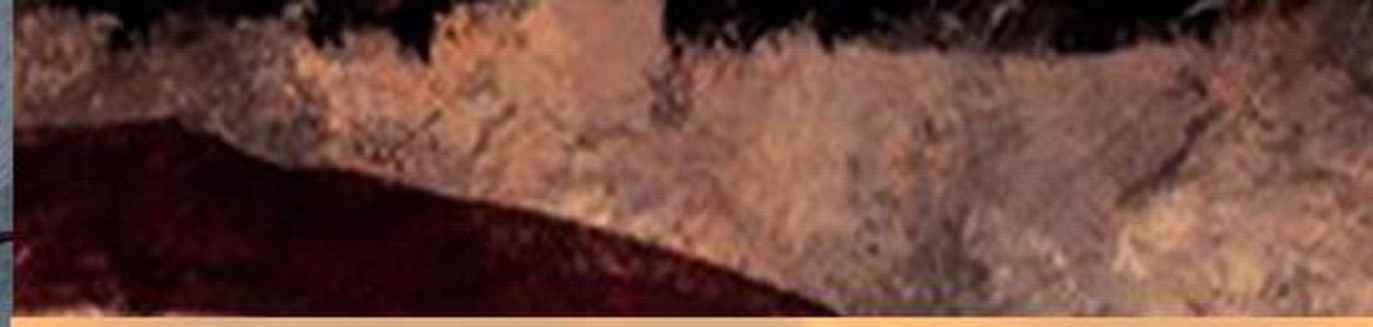
Игрок здесь не вживается в чужую роль, он посторонний и держит дистанцию. Игра всеми силами подталкивает к этой идее: в самый напряженный момент, когда девушка будет отчаянно цепляться за жизнь, мы увидим не ужас в ее глазах, а упругую попку в леггинсах.

■■■

Другое дело, что молодежный хоррор – территория не самая приятная, и терпеть кривляние подростков по третьему-пятому кругу может надоесть. Until Dawn предполагает, что для игры нужны зрители. Поэтому соберите друзей и советуйтесь по поводу каждого решения – в таком формате игра пойдет у вас лучше всего. А вот если вы до сих пор не переносите Press X to Jason или любите употреблять в отношении игр слово «кинцо», стоит предпочесть Until Dawn что-нибудь более интерактивное.

В идеале должен получиться кошмар с интересной идеей. Если Until Dawn сделает все правильно, мы увидим игру, в которой повторное прохождение оправдано ключевым посылом – злой кукольный дом, где интересно наблюдать за тем, как смерть приходит за его гостями.

В худшем случае мы понаблюдаем за типичным американским хоррором в интерактивном формате. ■



МЫСЛИ, ИДЕИ, СНЫ

ИНТЕРВЬЮ С ИДЕОЛОГОМ ИГРЫ «МОР. УТОПИЯ»

ОЛЕГ ЧИМДЕ

Почти год прошел с тех пор, как мы общались с вольнодумцами из отечественной Ice-Pick Lodge. Тогда мы писали: «Такие творцы просто не могут повториться, нас в любом случае ждет нечто совершенно новое» – и, кажется, не прогадали.

Ремейк знаменитой уже не в узких кругах игры «**Мор. Утопия**» активно разрабатывается, продолжает собирать деньги и, судя по последней онлайновой встрече поклонников с разработчиками, получается чем-то совершенно новым.

Я вновь связался с **Николаем Дыбовским**, чтобы узнать, как идет разработка, но, как всегда, что-то пошло не так: Вселенная сама принялась нашептывать на ухо странные, абстрактные и сугубо личные вопросы.

О ТРУДНОСТЯХ РАЗРАБОТКИ

– «Мор» все-таки был исключительно камерным произведением. Даже если не учитывать, прямо скажем, несовершенную техническую реализацию, это игра «не для всех». Очень много непростого текста, сложные смыслы, театральная логика, Ларошфуко... Какой вы видите аудиторию ремейка? Для кого эта игра?

Николай: Я никогда об этом не думаю. То есть я стараюсь вообще исключать словосочетание «целевая аудитория» из своей картины мира. Возможно, это связано с тем, что, когда людей типируешь, объединяешь в какие-то категории и группы, ты перестаешь видеть в адресате индивидуальность. Он сводится к вымышленному образу «типичного представителя target group». А мы стараемся делать игры, которые обращаются вот к этим «внетиповым» особенностям человека. Именно эти черты и остаются за рамками сортировки любого рода.

– На последней онлайновой встрече с поклонниками я видел дату «осень 2016 года». То есть до релиза осталось чуть больше года. В связи с этим главный

вопрос: на каком этапе сейчас разработка? Что уже сделано, а что еще только предстоит сделать?

Николай: Ну, мы редко рассказываем нашему сообществу о трудностях, поскольку это звучит как нытье и беспокоит людей, которым недоступна вся полнота информации. Тем более что все трудности мы преодолеваем, и в итоге получается, что не стоило и болтать о них понапрасну.

Но их много. У нас, к сожалению, после ноябрьского коллапса все очень нестабильно с партнерами-инвесторами. Уже дважды нас подводили – и хотя мы выбираемся из всех переделок, это сильно увеличивает длину маршрута: петлять приходится. Штормит сильно – и скорость движения, соответственно, снижается. Но мы идем.

По этим же причинам у нас изменился производственный план. Если раньше мы чувствовали себя спокойно и занимались ровным и ритмичным изготовлением полноценной альфы, то теперь переключились на изготовление короткого, но насыщенного демонстрационного прототипа, который показывает основные черты геймплея: прежде всего, технологию выживания и, главное, то, как работает заразная болезнь. Это очень сложный механизм, и чем раньше мы начнем его отлаживать, тем красивее он получится. Так что, пожалуй, все к лучшему.

– С чего для вас начинаются игры? Если бы геймдизайну учили в классических вузах, это было бы примерно так: геймдизайнер пишет концепт-документ, присылает его остальным, прописывает фич-лист, затем формирует дизайн-документ на сотню страниц, пока сценарист пишет сценарий, превращает его в бизнес-план... Четкая схема «как правильно сделать игру». Не верю, что так все и происходит! Как все на самом деле?

Николай: С какой-то одной картинки, которая обычно приходит под музыку. Как будто вдруг «увидел» короткий клип. Ну, это даже не клип, а «сцена» – потому что, как правило, оно застывшее. Персонажи не действуют, а застыли: смотрят на тебя и ждут, когда ты уйдешь. Или вернешься так, чтобы они перестали тебя замечать (ну, либо сочли «своим») и твое присутствие больше их не беспокоило. Именно это мы называем «льдом».

Вот с этой картинкой я живу очень долго. Это всегда шок – возвращаться к ней, потому что чрезвычайно сильную эмоцию испытываешь от того, что попадаешь внутрь чего-то, что явно *не ты*. Это как антитело, оно тебя и притягивает, и отторгает.

А потом, когда оно оживает и мне как-то удается все это осмыслить и найти точки соприкосновения с собой, я начинаю проверять, насколько они внеличностные, рассказывая свою интерпретацию товарищам-ледорубам. Если эти точки действительно важные – диалог получается, и мы начинаем работать. Пишем план, документы рабочие и т.д. А если это «только мое», никто меня не понимает, оно никому не интересно, и, значит, выбрасываем. Покойся, милый прах, до радостного утра.

О ГЕРОЯХ

– Вы называете себя фаталистом. И, как я понимаю, сюжетную линию нового «Мора» вы как раз начали прорабатывать с Гаруспика, который полагается больше на судьбу и наитие, чем на логику, как Бакалавр. Он не пытается осмыслять мир вокруг себя, он – его часть, он просто действует как придется. Что вас в нем так привлекает? Что в нем есть от вас, кроме лица на фото?

Николай: Мы начали с Гаруспика только по одной причине: раньше мы первым писали Бакалавра, и его сценарий подсознательно воспринимался как «первое знакомство с игрой». А Гаруспика писали именно в расчете на то, что это «второе прохождение» и первую версию событий игрок уже успел составить, играя за Бакалавра. Теперь решили нарочно сделать наоборот – и не прогадали! Совсем иначе воспринимается история.

Нет, Гаруспик изначально совсем был на меня не похож. Он сильный, спокойный, решительный и добрый. А я нервный и злой, к сожалению. Мне довольно далеко до него, увы. У него оказалось мое лицо только потому, что Илья Степанов (*актер, сыгравший Даниила Данковского.* – Прим. ред.) по типажу удачно подошел на роль Бакалавра, и потому что тогда нам казалось, что Гаруспика будут убивать больше всех, а значит, мне и терпеть последствия. То есть это наш арт-директор, Илья Калинин, настоял. В самом первом прототипе 2001 года, кстати, он снял себя в этой роли.

– В первом «Море» Самозванке уделялось не так уж много внимания. Да, у нее была отдельная сюжетная линия, но открывалась она только после первого прохождения, а многие действия казались нелогичными. Так, например, Самозванка знала, что Ева собирается сделать, но ничего не предприняла. К тому же Бакалавр и Гаруспик в ее сюжетной линии вели себя совсем не так, как при игре за них самих. Расскажите

подробнее о роли Клары в переосмыслении «Мора». Кто она? Какая у нее цель? Как она мыслит и что чувствует?

Николай: В первой версии игры мы безбожно схалтурили. Это самый сложный персонаж, а времени на нее почти не осталось. Бакалавра я писал полтора года, Гаруспика – полгода, а Самозванку – месяц. И совсем не потому, что мастерство росло. Просто не рассчитал. Теперь будет наоборот: я собираюсь со следующего года заниматься только ею. Фактически ее сценарий будет заново переписан, только опорные факты и точки останутся: сестра, Сабуровы, суд над смиренниками.

Самозванка – персонаж, который решает вопрос о победе над смертью с самой сложной стороны. Она ближе всех подходит к этой теме и проходит искушение «легкими путями», потому что они ей даны изначально: вплоть до воскрешения мертвых. Ей предстоит очень острой кромкой идти между «святой» и «порождением ада». И желательно не свалиться ни туда, ни туда.

– Логичный и правильный мир Бакалавра по мере прохождения постепенно разрушается. Как разрушается и мир игрока. Их обоих мощным пинком выталкивают из зоны комфорта и заставляют рыться в урнах, выменивать у детей булавки на патроны и заниматься абсолютно иррациональными вещами. Но так ли иррационален мир «Мора»? Да, в нем существует Многогранник, а каждую ночь в театре играют новую пьесу. Но если принять этот мир, он покажется совершенно реальным – у меня получилось. Где грань между реальным и иррациональным?

Николай: Мир «Мора» исключительно рационален. То есть, по-моему, он изначально был даже избыточно рационален, и сейчас мы очень много делаем для того, чтобы он стал правдоподобнее, – потому что жизнь в рациональные рамки укладывается совсем не всегда. Мы уже начали ругаться с Иваном Словцовым (*геймдизайнером*. – Прим. ред.). Он мне говорит: «*Ну логично же, что персонаж, увидевший на улице драку, отреагирует*». Я говорю: «*Логично. Но, скорее всего, человек сделает вид, что не замечает ее и что его это не касается*». Верно. Логично, когда тебя благодарят за добрые поступки и наказывают за злые. А в жизни часто бывает совсем наоборот.

В общем, «Мор» разрушает рациональную схему поведения не своей иррациональностью, а скорее тем, что постоянно и сознательно сбивает человека с механического следования стереотипу. Мы стараемся не давать человеку находиться во власти привычки, действовать механически, роботу подобно. В первый раз, кстати, нам это тоже от силы на 10—15% удалось. Теперь будет лучше, надеюсь.

О СНАХ, ИДЕЯХ, ЦЕЛЯХ

– На интервью вы обычно говорите, что идеи сами приходят и уходят, когда захотят. Что они – живые существа, со своей волей. Но что нужно делать для того, чтобы быть хорошим ретранслятором идей? Не просто же так они приходят!

Николай: Мы как раз недавно в студии спорили с ребятами о том, кого можно называть «хорошим человеком». И пришли к тому, что критерий, позволяющий человеку считать себя «хорошим» (настоящим, достойным, заслуживающим уважения: сами подставьте синоним), это объем усилий, которые он тратит на самосовершенствование. Именно количество работы, которое он производит в этом направлении, прямо вот в джоулях оно считается. Потому что это вечный, бесконечный процесс. И чем ты выше на этой лестнице, тем больше твоя ответственность.

Поэтому тот, кто много над собой работал в прошлом и выковал из себя умницу, паладина и бодхисатву, а потом расслабился и остановился, имеет меньше права считаться хорошим, чем негодяй, который очнулся и теперь неустанными усилиями вытаскивает себя из болота. Даже если первый объективно «качественнее», на самом деле второй – достойный человек, а первый нет.

В общем, это я к тому, что надо быть хорошим человеком. И все начнет приходить. Чем выше твоя скорость движения по этой лестнице, тем выше качество идей, которые к тебе приходят. Важна скорость, а не высота, до которой ты добрался.

– Я большой фанат Silent Hill и вижу некоторые параллели с «Мором». Silent Hill работает по логике сна. Вспомните первую встречу Джеймса и Анжелы, на кладбище. В реальности никто из нас себя так не вел бы, а вот во сне – запросто. То же я могу сказать и о «Мор. Утопия»: у этого мира тоже логика сна, но иная. Благодаря нели-

нейности – полуосознанного. То есть когда ты себя осознаешь в нереальности, но мир контролировать не можешь. Так кто все же в «Море» главный: игрок или Город? Ведь они оба – абсолютно живые существа.

Николай: Я отказываюсь отвечать на этот вопрос без своего адвоката! Он с ловушкой.

А что касается логики сна – спасибо, чертовски приятно это слышать. Это очень тонкая материя, и я рад, если кто-то считает, что нам удается ее воспроизводить. Но я действительно очень многое тащу из снов. Мне нужно не меньше десяти часов, чтобы нормально высыпаться, а лучше четырнадцать. И сны мне снятся все время, притом тематические. Так что можно сказать, что я работаю во сне.

– Недавно Степь изъявила желание присутствовать в гораздо больших объемах: благодаря бэкерам она будет значительно расширена. Но ведь Степь – это, по сути, мертвая земля. Если Город – живое существо, то Степь – это его... аура? Что нас ждет на просторах Степи? Каких существ мы там встретим?

Николай: О нет, Степь совсем не мертвая. Я всегда говорил, что в этой игре действительно три главных действующих лица, но они совсем не равны трем главным героям. Это Город, Земля и Чума. Вот эти три персоны и выясняют между собой отношения. Остальные – только зерна, попавшие в жернова.

Город у нас проявился, Песчанка – тоже, а вот Земле в прошлый раз почти не дали права голоса. Теперь Земля тоже скажет свое слово. Степь играет в нашей игре роль космического пространства. Это ойкумена. Солнечная система. То, с чем нужно постоянно соизмерять свои цели и результаты.

– Следующая сверхцель – осознанные сновидения. И это очень богатая тема! Были ли у вас когда-нибудь осознанные сны? Если да, то вы, должно быть, понимаете, что вся суть – в полном ощущении своего тела и по-настоящему безграничных возможностях. Захотел – обрушил Многогранник. Захотел – вернул Исидора Бураха, со смерти которого все началось, к жизни и спросил: «Что случилось-то?» То есть роли меняются: Город становится марионеткой в руках игрока. Совсем не представляю, как это реализовать. Каков ваш замысел?

Николай: Честно говоря, я пока тоже не представляю! И никто из нас не представляет, хотя у Митоса и Ивана вроде были какие-то соображения на этот счет.

На самом деле наивно думать, что мы приступаем к работе, имея четкий план и ясное осознание того, что и как предстоит делать. И такое поведение нельзя назвать безответственным: некоторые решения просто невозможно придумать заранее, авансом, не набив шишек на двух-трех неудачных пробах. Тем более что игра – не сумма своих частей, а нечто большее. И никогда не знаешь, как другие органы игры отреагируют на нового соседа и как он сам изменится под их влиянием. Все очень сложно. Ничего нельзя узнать заранее.

– Чума. С ней не поговоришь, ее не попросишь отступить. По логике осознанного сна, это этакий неподконтрольный элемент, Черный человек, который не даст вам просто так покинуть ваш сон, который будет вас истязать до полного изнеможения. Кто она? Какая у нее роль в этой пьесе?

Николай: А вот тут как раз изменений почти нет. Чума как была, так и осталась орудием Вселенной. Это инструмент гомеостатического мироздания. Кошмарный природный «банхаммер». Коса, срезающая слишком высокие ростки. Вопрос в другом – в какой именно вселенной этот закон неоспорим?

И насколько эта вселенная зависит от человека, принимающего решения.

– И напоследок: я читал, что вы изначально планировали оставить сюжет как есть и принципиально ничего не менять. Но,w кажется, все складывается иначе. Если так захотели не вы, то кто? Кто в действительности руководит созданием игры «Мор. Утопия»?

Николай: Она сама, конечно. Требует, велит, саботирует, капризничает, умоляет, бастует. Я в тысячный раз готов повторить: мы ничего не придумываем сами. Можем только нащупать и угадать. Игра безусловно обладает собственной волей – если, конечно, мы настраиваем ее так, чтобы в будущем она стала хоть немного нужна окружающему миру. ■

ЖИЗНЬ С ДИНОЗАВРАМИ

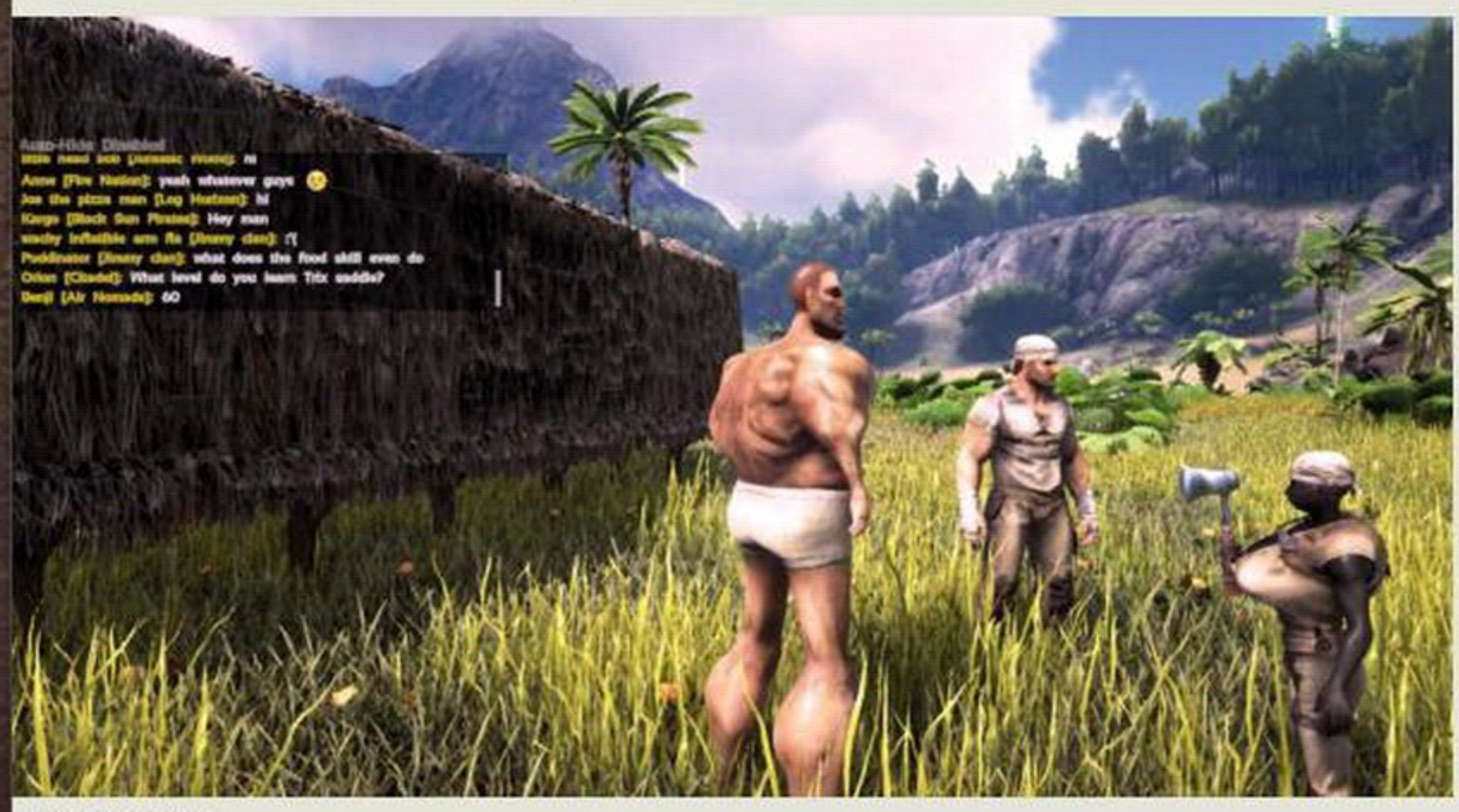
АРТЕМИЙ КОТОВ

ARK: Survival Evolved выбрала безупречное время для выхода в ранний доступ, точно подгадав к ажиотажу вокруг блокбастера **«Мир юрского периода»**. Кто назовет новинку «Rust с динозаврами», будет недалек от истины, – но дьявол кроется в деталях.

О ВЫЖИВАНИИ

При игре в одиночку сложно говорить о выживании как таковом. Следить за множеством потребностей не так уж сложно: персонаж спокойно пьет морскую воду, собирает полезности и делает примитивные орудия, одежду и жилье. «Защелкиванием» кустов можно собрать столько съедобных ягод, сколько душа пожелает, а мелкая рыба и слабые динозавры всегда обеспечат мясом.

Сама по себе ARK совершенно не давит на психику – скорее наоборот. Редактор позволяет (и чуть ли не побуждает) слепить смешного уродца, на старте вас заставляют нелепо дубасить кулаками деревья, а из всех живых существ, включая вас, время от времени выпадают фекалии. В ARK слишком много жизнерадостного идиотизма.



ПРИ ЖЕЛАНИИ в редакторе можно сотворить настолько уродливого гомункула, что диск с TES 4: Oblivion на пыльной полке перевернется

И еще тут есть элементы научной фантастики. Например, в руку героя вживлен кристалл, а по острову расставлены исполинские футуристические башни, которые можно исследовать. И вы бы видели, какие чудеса техники здесь дают мастерить голыми руками!

Чувствуешь себя не Робинзоном, а дауншифтером, которому скучно на Гоа.

О ПРОКАЧКЕ

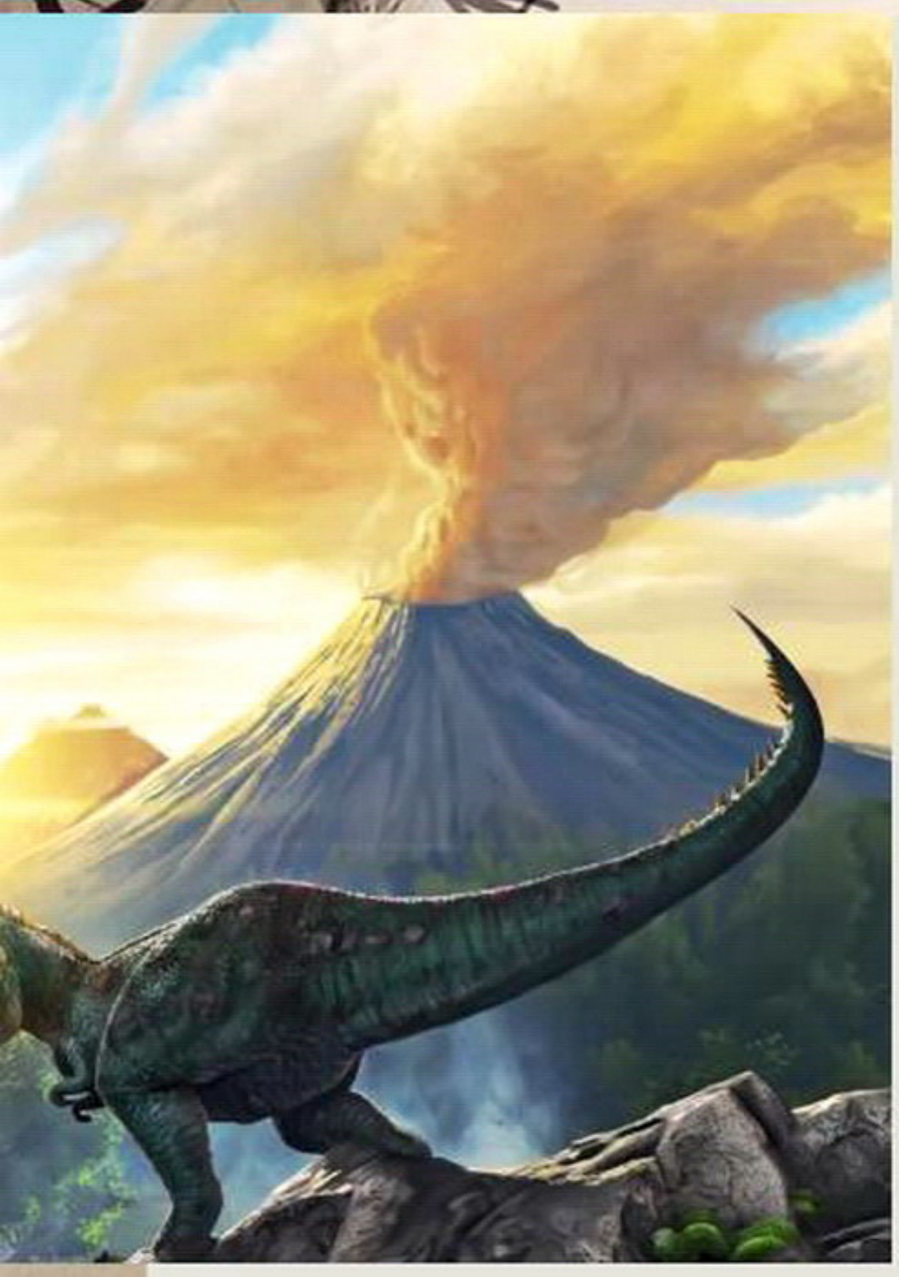
Создание предметов тут не назвать ни реалистичным, ни оригинальным: изучите чертеж, найдите нужные ресурсы и можете прямо на месте собирать гранатомет.

Но есть нюансы. Например, все ваше «рукоделие» изнашивается не только от использования, но и просто со временем. Оружие приходится чинить, обветшалые постройки – латать, а еда постепенно портится. Чтобы сообразить что-нибудь поинтереснее жареного мяса, нужно освоить ритуал готовки. Однако не все ресурсы легко найти на острове, иные добываются только в определенных местах, а что-то придется культивировать самостоятельно – через садоводство.

А еще в ARK есть ролевая система – достаточно примитивная, но работает. Вырастить на все руки мастера не дадут, поэтому лучше заранее решить, чего вы ждете от ARK. Строительство? Усмирение динозавров? PvP?

О ДИНОЗАВРАХ

Если не слишком присматриваться, тут все вполне натуралистично. Мелкий дилофозавр не будет слепо нападать на колоссального бронтозавра. Самка травоядного животного – сама невинность, а вот самец



ЕСЛИ ОТПРАВИТЬСЯ В ЛЕСНЫЕ ДЕБРИ в одиночку и после заката, вам может стать жутковато. А вот когда внезапная встреча с агрессивным динозавром сопровождается деликатной надписью «You defecated» и характерным звуком, атмосфера разряжается мигом

В ПЕЩЕРАХ можно найти много полезностей. И это идеальное место для базы

может и огреть. И, разумеется, самый верный способ найти динозавров – выйти к водопою.

Правда, если вы мечтаете изучать по игре поведение динозавров, лучше включите телеканал BBC. В игре вы не увидите настоящую стаю рапторов, окружающих добычу. Не ожидайте, что тираннозавр в самом деле не видит вас, если вы не шевелитесь. А если напасть на трусливое травоядное, бедолага развернется и бросится наутек. Можно спокойно подкорректировать его маршрут, и тупозавр упрется в скалу, где его и добьют.

Приручение динозавров – это целый ритуал со своими хитростями. На поздних стадиях игры можно разжиться ездовыми рапторами, рыбами, летающими птеранодонами, вьючными стегозаврами и даже «рексопарком». Более того, на остров занесло виды помоложе, вроде мамонтов и саблезубых. Приручить можно почти любого, не считая местных «боссов», – они чересчур сильны, поэтому живут в пещерах и охраняют ценные вещи. Главная PvE-забава как раз поиск пещер, в которых обитают такие ребята.

О МУЛЬТИПЛЕЕРЕ

Играть в ARK лучше в мультиплеере, тогда на диносафари наслаивается тот самый Rust – с рейдами, битвами кланов и каннибализмом.

Ролевая составляющая усиливает неравенство между игроками, поэтому поначалу приходится особенно тяжко: никто не мешает мальчику Васе пятидесятого уровня застрелить вас и разделать на мясо. А уж если у Васи за спиной топчется компания одноклассников – так и подавно. Какие там карнозавры, вот где настоящее выживание!

Единственная надежда выжить – примкнуть к готовой шайке или сколотить собственную. Вместе гораздо легче построить крепкую базу, набраться сил и уровней, одомашнить с десяток динозавров и пережить рейд. Или оседлать своих зверушек, посреди ночи пробить стены соседской крепости, а потом позавтракать проигравшими.

Такая жизнь получается самой интересной, но и самой утомительной. Выживание общинами порой превращается в гонку вооружений: победит та шайка, что сидит на сервере сутками. Разумеется, можно играть мирно – исследовать остров, строить свой «Парк юрского периода», ходить на «боссов» и выслеживать динозавров с редкой раскраской. Но пока в игре не так уж много возможностей, и сплошное созидание рано или поздно может наскучить.

О РАННЕМ ДОСТУПЕ

С оптимизацией в версии для Early Access дела обстоят не очень хорошо. При максимальных настройках графики 20 fps – потолок мощных компьютеров. Это нельзя простить, но можно понять: ARK, вероятно, самый красивый симулятор выживания на сей день. Разглядывать хочется все, от маниакально проработанных перьев и чешуек на древних животных до каждой травинки под ногами.

А вот с остальным проблем куда больше. Мертвые динозавры любят отлетать метров на десять и судорожно плясать на потеху охотникам. Птицы и птеранодоны летают медленнее пуха, рыбы то и дело прыгают на сушу – танцевать на носу.

■■■

Но, пока вы это читаете, все может измениться. Разработчики выпускают обновления почти каждый день. Сейчас ARK – очередной выживастик с парой фишек, а в перспективе может стать игрой мечты для всех любителей древних ящеров... если сумеет выбраться из лимба «раннего доступа». ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Недостаток оригинальности и полнейшую сырость ARK: Survival Evolved искупает симпатичной картинкой и многогранностью. Уже сейчас здесь есть на что спустить сотню часов, а если разработчики не перестанут выпускать обновления стахановскими темпами, ARK вполне может выйти из раннего доступа раньше иной **DayZ**.

ЛЕГЕНДЫ ЭЙЗЕНВАЛЬДА

ВЕЧНЫЙ СТРАННИК

СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

ЖАНР Пошаговая стратегия
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Aterdux Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ aterdux.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Dual Core 2.0 ГГц, 3 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Quad Core 3.0 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Игра **«Легенды Эйзенвальда»** провела в раннем доступе столько времени, что многие отчаялись дождаться релиза. Но, несмотря на долгий (мы брали у разработчиков интервью еще два года назад) и сложный путь, белорусская команда **Aterdux** все-таки довела дело до конца.

Получилось хорошо.

Рыцарь дорог

Авторы называют игру «симулятором странствующего рыцаря»: своего рода помесь **King's Bounty** с **Mount & Blade**. От последней – мир, в котором фракции и династии ведут дела, ссорятся и делят земли, а политическая карта изменяется чуть ли не ежедневно. От King's Bounty – главный герой (или героиня), странствующий во главе небольшого отряда, влезающий в неприятности и разбирающийся с ними в тактических боях.

Сражения – самая знаковая фишка игры. И вроде бы знакомо до боли: наш отряд, отряд противника, поле из шестиугольников, пошаговый режим, бойцы ходят согласно значению инициативы... Но все меняет одна деталь: солдат нельзя просто перемещать. В свой ход боец должен или атаковать, или (если он уже влез в бой) отступить, или применить навык.

Нельзя поставить копейщика прикрывать стрелков. Нельзя поместить конницу подальше от врага, чтобы она взяла разгон. Нельзя заранее заметить, что враг прорубается в тылы, и отвести арбалетчиков на другую сторону поля. Нельзя целую кучу всего, что раньше казалось очевидным.

Это переворачивает привычные схемы с ног на голову. «Копейщика отправить вон туда... Хотя нет, а то два вражеских мечника его обойдут и подберутся к стрелкам с тыла. Пусть лучше окопается на месте, тогда мечники пойдут на него первыми и напорются на мощный контрудар, а мои арбалетчики потом их перестреляют».

Боевка мотивирует ломиться вперед, и редкая стычка занимает больше, чем пять-шесть ходов. В любой момент все может покатиться в тартарары из-за одной глупой ошибки... но и одно верное движение тоже может переломить ход сражения. Восхитительное чувство.

Ведьмино зелье

Солдат нужно развивать и воспитывать. В этом «Эйзенвальд» напоминает **Disciples**: у каждого класса, за редким исключением, по две-три ветки развития. Новобранцев можно сделать стражниками-копейщиками, обученными бою в городе, а можно отправить в пехоту, тогда позже они превратятся либо в тяжелых пехотинцев, либо в пикинеров, тычущих длинными пиками над головами союзников. Молодые дворяне либо станут заправскими дуэлянтами и будут сражаться двумя клинками, либо оденутся в доспехи и вырастут в рыцарей или бесстрашных паладинов.

Не раз и не два вам покажется, что вы наконец-то собрали непобедимую армию, но игра наверняка подсунет вам сюрприз. Скажем, ваша элитная кавалерия будет вынуждена спешиться и лезть на стены замка, под копья и арбалетные болты. А лучшая в мире пехота столкнется с чернокнижником, призывающим бесплотных духов: их руби не руби – все едино, а защищают от привидений лишь вера и сила воли.

Случаи вроде последнего нечасты, но чем дальше по сюжету, тем их больше. С точки зрения атмосферы игра напоминает сагу о Рейневане Анджея Сапковского, в которой историческая правда органично соединена с вымыслом – но вымыслом строго в духе средневековых европейских суеверий.

Здесь ведьмы заговаривают целебную воду и наводят порчу, и нет ничего необычного в священнике, который молитвой укрепляет руку воина и калечит еретиков силой святого слова. Здесь неупокоенные мертвецы бродят по дорогам и поют псалмы на латыни. Здесь лучше не заходить в лес после заката – там действительно много всякой чертовщины...

Но здесь нет типовых магов, швыряющихся огненными шарами и молниями. Здесь вполне обычные люди творят чудо-

НОЧЬЮ СОЛДАТЫ пугаются собственной тени, а стрелки еще и мажут почем зря

вищные вещи без помощи потусторонних чудовищ. В средневековье «Эйзенвальда» мистика вплетена очень органично.

Сами выбирали

Сюжет ведет от одной огромной локации к другой и сам выбирает нам друзей и врагов. Вернее, предоставляет список – а уж из него мы выбираем, кто друзья, а кто враги. И этот выбор очень часто потом аукается. До последнего пытались уберечь товарища от измены? Он сохранит о вас теплые воспоминания и придет на помощь. Помирили семью капиталистов, рыцарский орден и церковников, заставив двух первых пожать друг другу руки на руинах церковных замков? Не надейтесь, что епископ погладит вас по головке парой миссией позже.

Впрочем, сюжет все равно деспотичен: ваше альтер эго, как и Корво из **Dishonored**, с навешанной на уши лапшой будет бегать по поручениям очевиднейших предателей и злодеев. Однако позже сюжет сделает несколько поворотов, немного развяжет игроку руки, и станет понятно, почему делать то, что давно хотелось, – не такая уж и хорошая мысль.

■■■

Глобальная претензия к «Эйзенвальду» только одна – техническое исполнение. Не из рук вон скверное, но чрезвычайно неаккуратное. Многие персонажи двигаются как манекены. Стрелки палят из пустых луков и арбалетов – стрелы не отображаются вовсе. Интерфейс – на уровне «играть можно, и ладно». Порой игра вылетает: у меня «Легенды» обвалились три раза, и каждый раз в конце затяжного и сложного сражения.

Но это можно пережить. Крохотная белорусская команда сделала замечательную игру, и то, что превращает ее в замечательную, выполнено отлично. А все остальное – просто не мешает. Разок скривились и перестали обращать внимание. ■

ШТУРМОВАТЬ ЗАМОК, дождавшись отъезда владельца, – военная хитрость, даже вынесенная в обучающую миссию

ЮНЫЙ КАНДИДАТ в рыцари не только владеет целой кучей видов оружия, но и умеет сражаться верхом

ПОРАДОВАЛО:
– мрачные европейские легенды вместо типового фэнтези;
– жизненные проблемы средневекового дворянина вместо поисков древнего зла;
– текстовые описания дорог к тайникам вместо маркеров на картах.

ОГОРЧИЛО:
– интерфейс и анимация вышли не слишком хорошими;
– трудно угнаться за сюжетными персонажами в живом мире.

ДОЖДАЛИСЬ?
Отличная пошаговая стратегия и лучший «симулятор рыцаря» со времен ремейка King's Bounty – несмотря на техническую неряшливость.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

VICTOR VRAN

DIABLO-ПАСОДОБЛЬ

ДЕНИС МАЙОРОВ

ЖАНР Экшен-RPG
ИЗДАТЕЛЬ EuroVideo Medien
РАЗРАБОТЧИК Haemimont Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ victorvran.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Dual Core 2 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Quad Core 2,5 ГГц, 8 ГБ, 2 ГБ видео

Когда авторы последней **Tropico** решили сотворить свою **Diablo**, идея в основу легла простая: сделать ролевой экшен для себя, предварительно наметив то, что хотелось бы изменить. Свои силы небольшая команда оценила трезво: от мысли воротить огромный открытый мир и эпичную историю на дюжину актов отказались сразу. Главное в **Victor Vran** – механика.

ОХОТНИК НОЧНОГО ГОРОДА

Главной проблемой Diablo и почти всех ее подражателей разработчики считают боевую систему. Дескать, у большинства классов чаще всего нет ни нужды, ни возможности активно перемещаться по полю боя – стой себе на месте, щелкай по врагам мышкой, применяй способности и не забывай следить за здоровьем. Мнение спорное, но именно эта точка зрения привела разработчиков к тому, что мы здесь видим. Виктор Вран очень подвижен: он быстро бегает, ловко кувыркается и даже перепрыгивает через врагов.

Поначалу это кажется необязательным дополнением к классическому геймплею Diablo, но стоит буквально на несколько секунд забросить «акробатику», как на экране загорится грустное «game over». Враги кусаются до неприличия больно и просто обожают брать Виктора в кольцо. Лентяи тут долго не живут.

МОЛОТ ВЕДЬМ

На динамичность работает и ролевая система, хотя в каком-то смысле в Victor Vran ее вообще нет. Таланты отсутствуют, классы тоже, и даже собственными умениями герой обделен.

Зато здесь есть оружие. Схватили молот покрепче – и можете обрушиваться на врагов с высоты, раскидывая их в стороны. Взяли в руки переносную мортиру – и совсем как в **Quake 3** делаете рокетджампы и под-

ЕСТЬ ДЕМОНЫ, ЕСТЬ ВИКТОР ВРАН, он убивает демонов – это все, что нужно знать о местной истории. Однако взгляд на нее освежает злодей-рассказчик, обожающий подтрунивать над героем, будто в последней The Bard's Tale

СРЕДИ ВРАГОВ иногда попадаются «чемпионы». Они не только обладают повышенным запасом здоровья и непробиваемой броней, но и обучены управляться с демоническими силами. Боссы ими тоже не брезгуют

жигаете под врагами землю. Достали рапиру, и вам оказывается доступен смертоносный укол в одиночную цель и возможность молнией пронестись через толпу врагов.

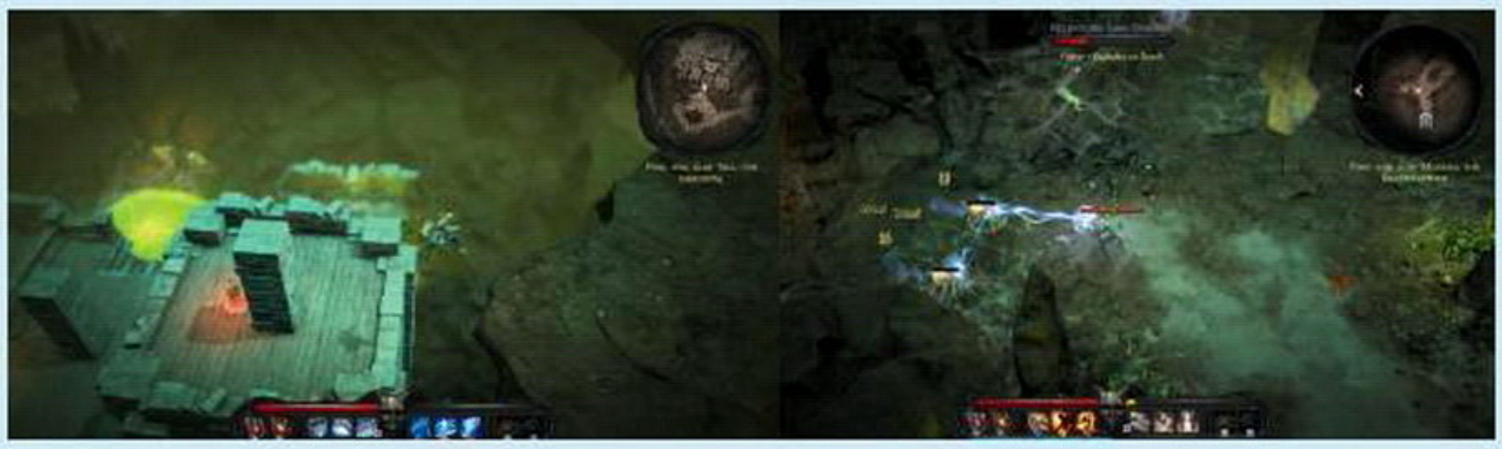
Все умения привязаны к конкретному вооружению. Виктор может таскать пару орудий, свободно между ними переключаясь, – так здесь и формируются «билды». А чтобы ими жонглировать, достаточно просто взять другое активное вооружение. Радикально изменить боевой стиль можно прямо в разгаре битвы.

Постоянно менять оружие побуждают в первую очередь противники. В драке с оравой быстрых скелетов тяжелый молот будет не слишком полезен, несмотря на внушительный урон, а противника, окруженного облаком яда, лучше бить издалека. Своей цели разработчики добились: из-за необходимости постоянно пересматривать арсенал героя комбинации оружия и навыков не успевают примелькаться до самого финала.

Любой билд можно сделать еще эффективнее с помощью «карт судьбы». Фактически они заменяют пассивные навыки. Одни карты взрывают противников при нанесении критического урона, другие восстанавливают здоровье с каждой атакой, третьи серьезно повышают, скажем, мощь электричества. Правильно подобранная комбинация карт подчеркнет сильные стороны выбранного оружия – и ковыряние в инвентаре в поисках идеальной колоды порой очень к месту.

А вот магам в Victor Vran места не нашлось. Любителям разить врага огненными шарами придется уповать на вредные зелья и бомбы, а также на демонические силы. Виктор может одновременно иметь в активе пару таких сил, но постоянно полагаться на них нельзя – они лишь иногда могут выручить героя в критической ситуации, не больше. Активируются они, только когда заполнится особая шкала. Способ обычно определяет выбор брони. К примеру, в одном костюме шкала заполняется только при нанесении критического урона, в другом же ее уровень растет постоянно с течением времени.

ВИКТОР МОЖЕТ использовать четыре карты одновременно и менять их в любой момент



ИНОГДА с помощью прыжков мы добираемся до секретного сундука или преодолеваем препятствия. До головоломок дело не доходитподтрунивать над героем, будто в последней The Bard's Tale

У ОРУЖИЯ, разумеется, есть параметры: один меч режет броню, словно масло, другой с каждым ударом подпитывает здоровье героя. И хотя умения к ним привязаны одинаковые, полезны такие мечи в разных ситуациях

■■■

Victor Vran – увлекательный и самобытный, но пока сугубо одноразовый ролевой экшен. Все, что он может предложить после завершения сюжета, – испытания на локациях в духе «убей сто скелетов за две минуты» и простенькую PvP-арену. Здесь мало оружия, мало уровней, мало способностей. На одно прохождение хватает, но эта игра явно способна на большее.

Начало, впрочем, интересное. Разработчики готовят к выпуску несколько бесплатных DLC, в которые среди прочего войдут случайно генерируемое подземелье и новое снаряжение, позволяющее создать полноценного мага. ■

ПОРАДОВАЛО:
– Неплохой юмор;
– Интересная ролевая система;
– Динамичная боевка при которой нельзя стоять на месте.

ОГОРЧИЛО:
– Сюжет тут исключительно для проформы;
– Нет стимула играть после окончания истории.

ДОЖДАЛИСЬ?
Реактивная Diablo с акробатикой и сложными маневрами – и по-прежнему с легионами тупого мяса, которое интересно крошить в фарш. Веселая, неглупая, но пока бедная на контент игра.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,5
«Хорошо»

ЖАНР Автофутбол

ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Psyonix

МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет

ПЛАТФОРМА PC, PS4

САЙТ ИГРЫ rocketleaguegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Dual Core 2.0 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Quad Core 2.0 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео

ФЕДОР СИВОВ

ROCKET LEAGUE

ФУТБОЛ НА КОЛЕСАХ

Почему футбол – самый популярный вид спорта? Он прост в освоении и понятен на самом базовом уровне: вот мяч, его нужно загнать в ворота. Можно как угодно менять правила и условия, и все равно в этом что-то будет.

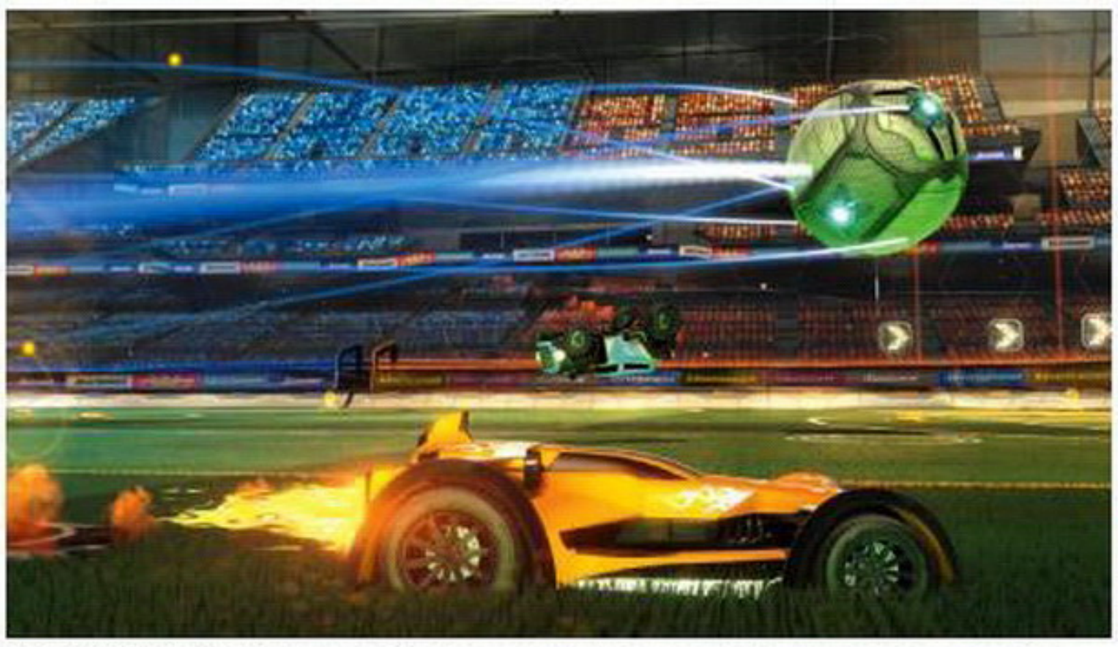
Если же немножко сойти с ума и вместо игроков любимого клуба выгнать на поле неубиваемые машины, снабдить их турбоускорением и изобрести заново все законы физики – получится **Rocket League**. Бесстыдно нереалистичная и бесконечно прекрасная.

ТУРБОМЕССИ

Идея автомобильного футбола далеко не нова. Подобным чудачеством в прошлом баловались ведущие **Top Gear** – правда, вряд ли кто-то еще может позволить себе гонять мяч на малолитражках Volkswagen Fox и Toyota Aygo, как это делали Хаммонд и Мэй. Это дорого, а спорт получается контактный и небезопасный. А вот в виртуальном мире...

Среди игр **Rocket League** тоже не первая – это прямая наследница игры с невоспроизводимым по памяти названием **Supersonic Acrobatic Rocket-Powered Battle-Cars** от тех же разработчиков. Что удивительно, со второй попытки Psyonix довели неуклюжую и мало кем замеченную аркадку с PlayStation 3 до блеска.

Команде из нескольких гонщиков (от одного до четырех) нужно загнать мяч в ворота соперника. Задача тривиальна, а вот способы просто сумасшедшие. Тяжелые тачки легко слушаются любых команд, вертясь чуть ли не как карты из **Mario Kart**, почти свободно взъезжают вверх по отвесным стенам (как в **Trackmania**, только тут для этого даже разгон брать необязательно), прыгают на подвеске и буквально летают на импульсе от ускорителей.



КОМУ-ТО ПРИДЕТСЯ взять на себя роль защитника или вратаря, но просто стоять столбом в воротах все равно не советуем

Вдобавок все «спортсмены» находятся на пике физической формы и способны крутить сальто в воздухе по мановению стика – в любой плоскости, когда угодно. С помощью подобных трюков мячу можно придать дополнительное ускорение или подкрутить его, особенно если перед этим хорошенько разогнаться.

В основах разбираешься за пару матчей, а дальше начинается безудержное веселье. Машинки летают, скачут, носятся, объезжают стадион по оси, пытаются загнать мяч – а он больше их в три раза! – в ворота. Партии длятся всего пять минут, но по накалу стра-

КОГДА ИГРАЮТ профессионалы, даже матчи один на один смотрятся отлично

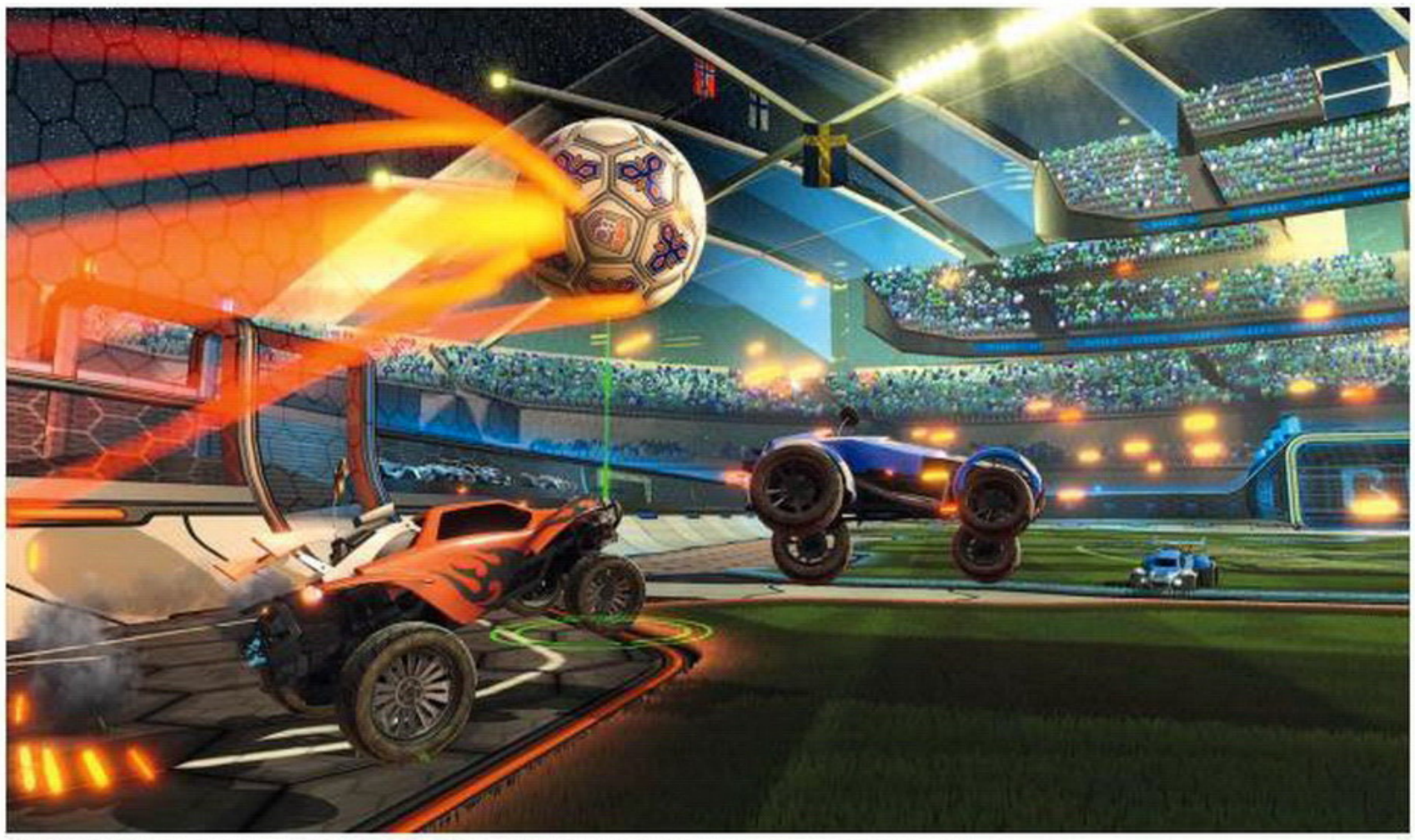
УСКОРЯЕМСЯ и говорим «нет» законам гравитации

стей здешний футбол порой обгоняет **FIFA**. С живыми игроками (4x4 многовато, но 3x3 в самый раз) игра раскрывается целиком: в командных матчах, помимо просто контроля мяча, проявляется реальная тактика, игроки начинают брать на себя конкретные роли и проворачивать эпичные маневры в несколько касаний.

ЗАВОДНОЙ ФУТБОЛ

Со стороны **Rocket League** выглядит как проходная загружаемая аркада про радиоуправляемые машинки, но она лучше многих передает добрый спортивный азарт и радость одновременно и от футбола, и от гонок без правил. Ни один спортивный симулятор вот так запросто, на пальцах, не покажет, почему закатить мяч в ворота – это так здорово. Ближайший аналог – дворовая площадка у вас под окном.

Единственная проблема **Rocket League** (не считая не всегда стабильных межплатформенных серверов, которые пару раз дружно ухнули на старте) в том, что ее мало. Контента страшно не хватает. Тут есть одиночная игра в эрзац-карьере (вы, несколько выдуманных ИИ-команд, турнирная таблица, и все) или товарищеских матчах, несколько тренировочных испытаний, кооператив от двух до четырех человек на разделенном экране и онлайновый мультиплеер.



ПОПАВ В ВОРОТА, мяч взрывается цветными красками и раскидывает игроков в разные стороны

Это абсолютный минимум, и его более чем достаточно... но все же всегда хочется больше. Больше тренировочных режимов – помимо ударов, перехватов и контроля меча в воздухе никогда не помешает попрактиковаться, например, в дриблинге. Больше экспериментов и всякой неожиданной ерунды в дополнительных режимах. Развивать игру с невменяемой фабулой «свора тачек пинает мяч» можно сколько угодно.

Никаких настроек, кроме внешнего вида (разработчики резко против неравенства в основных режимах), никаких уровней, кроме рейтинга для матчмейкинга, никаких навыков, кроме вашего природного. Инструменты, которые дает **Rocket League**, изучаются вдоль и поперек за пару часов, а дальше остается только оттачивать мастерство. Впрочем, знакомство с настоящим футболом проходит примерно так же: начать легко, получать удовольствие тоже, но между профессионалами и новичками пролегла прорва тренировок.

■■■

Наблюдать за теми, кто мастерски освоился со своими машинами, – огромное удовольствие. Киберспортивная лига ESL недавно включила **Rocket League** в число дисциплин. По большому счету, это ровно то, что нужно киберспорту: яркая, динамичная, сбалансированная игра с простыми правилами, из которых можно выжать невероятно много. Но при этом важно помнить, что ESL проводила турниры и по мини-играм для ICQ, – не то чтобы это ко многому обязывает.

Главное, что **Rocket League** не пытается быть «киберспортом ради киберспорта», – это просто сумасшедшая, свежая и катастрофически веселая игра. Тем и прекрасна. ■

ДОЖДАЛИСЬ?

Автомобильный футбол, который захватывает даже тех, кто не любит автомобили и футбол. **Rocket League** буквально свалилась будто снег на голову и приятно удивила: вы можете относиться к ней по-разному, но, так или иначе, вы ее полюбите.

ПОРАДОВАЛО:

– понятное и по-хорошему буйное веселье;
– простые правила, но высокий предел для совершенствования;
– удачное сочетание основ футбола с автомобильной аркадой;
– межплатформенный мультиплеер между ПК и PS4.

ОГОРЧИЛО:

– не помешало бы побольше режимов и безумных вариаций правил;
– некоторых может оттолкнуть отсутствие прогрессии а-ля мультиплеер Call of Duty – никаких перков, никаких улучшений, «голый» навык.
– стабильность серверов – в зоне риска.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,5

«Отлично»

НЕЗДОРОВЫЙ СПОРТ

ЧТО ЕЩЕ МОЖНО СДЕЛАТЬ С СИМУЛЯТОРОМ

Сергей Рязанов

Казалось бы, какой жанр компьютерных игр может быть проще для разработчика, чем спортивный симулятор? Возиться с локациями не надо, игровой мир – это поле, трасса, спортивная площадка или ринг. Сюжет и геймплей давно придуманы, а действующие лица игры могут жить хоть в соседних подъездах.

Но порой разработчики предпочитают показать игроку привычный вид спорта с другой стороны или вообще придумывают новый – со своими правилами, площадками и чемпионатами.

BLOOD BOWL

Blood Bowl – это американский футбол с механикой настольной игры и персонажами вселенной Warhammer Fantasy Battle, основанный на одноименной настолке 1987 года от британцев из **Games Workshop**.

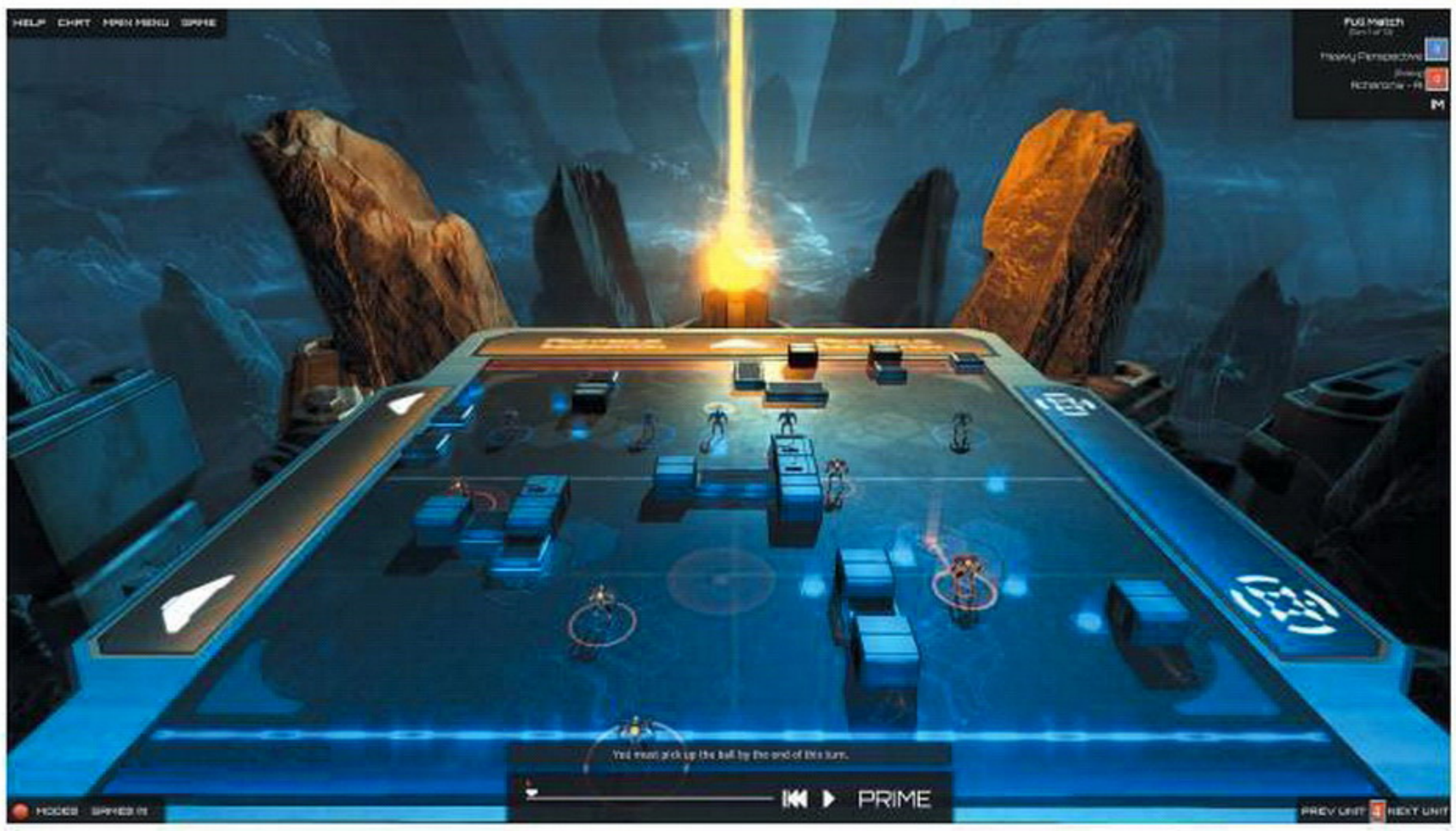
Первая компьютерная игра с таким названием появилась в 1995 году. В начале двухтысячных французы из **Cyanide** попытались воскресить игру, но, не получив у Games Workshop лицензию, выпустили аналог – **Chaos League**. Сходство с оригиналом было настолько очевидным, что Games Workshop сперва подали в суд, а потом все-таки отозвали иск и продали лицензию, потребовав взамен права на издание.

Cyanide всегда питали любовь к странным спортивным симуляторам и менеджерам. Достаточно посмотреть список их игр, среди которых можно найти серию **Cycling Manager** и **Horse Racing Manager**. Хотите почувствовать себя менеджером велосипедиста или жокея?

В 2009 году Blood Bowl приобретает известный нам вид и с тех пор особо не меняется, изредка пополняясь новыми расами, стадионами и прочим.

Набрав себе команду среди двадцати представителей рас Fantasy Battle и выбрав режим (пошаговый или в реальном времени), мы переносимся на локацию, слегка похожую на поле для американского футбола. Главная цель – заколотить тачдаун. Для этого у каждого из двадцати двух игроков есть свой набор различных подручных средств, приемов и навыков: количество ходов, сила, ловкость и броня. Матч разбит на два тайма, противники по очереди ходят каждым игроком на поле (в классическом режиме), пока все члены команды не совершат ход или не будет перехвачен мяч.

В матче игроки могут быть травмированы и даже убиты – это и есть основная игровая фишка. Некоторые члены



команды специально обучены выводить противников из строя. Так, у гномов есть герой верхом на гибриде мотоцикла и катка, с шипастыми колесами. Он может спокойно проехаться по морде орка или эльфа, и лишь в перерыве судья решит, что это слишком, и удалит лихача с поля.

Судью перед матчем, кстати, можно подкупить. Болельщиков тоже. За игровые деньги можно приглашать к себе в команду суперзвезд, покупать дорогих игроков с особыми приемами и выбирать чирлидеров.

Blood Bowl – неплохой вариант для поклонников TBS и спортивных симуляторов, уставших от классики. За жестоким и кровавым юмором скрывается логичная стратегия, требующая шевелить мозгами.

FROZEN CORTEX

Футуристический вариант американского футбола, с роботами-игроками и элементами пошаговой стратегии. Для разработчиков из **Mode 7 Games** проект стал логичным продолжением **Frozen Synapse** – киберпанк-тактики 2011 года, где игрок руководит отрядом солдат.

Frozen Cortex переняла идею и механику, только вместо солдат тут роботы, а оружие заменил мяч. Главная цель игры – тачдаун. Параллельно с оппонентом игрок дает своей команде инструкции. Затем нажатием кнопки «Prime» включается режим реального времени. Столкновения, пасы, забитые мячи и картинные удары в голову – все это игрок наблюдает со стороны и вмешаться уже не может. Игра останавливается после завершения всех ходов или после важного события – например, перехвата мяча. И все начинается заново.

К обилию правил приходится долго привыкать. К примеру, двигаться назад по локации нельзя, как и отдать пас, что добавляет динамики, но иногда этому недостает здравого смысла. Количество пасов ограниченно. Локации полны барьеров, и часть из них нельзя перепрыгнуть, зато получается спокойно перекинуть мяч. В итоге успех зависит не столько от собственных навыков стратега, сколько от везения и хорошего знания игровых нюансов.

LETHAL LEAGUE

Ядреный синтез файтинга с элементами бейсбола от голландцев из **Team Reptile**, вышедший в 2014 году, привлекает внимание своей сумасшедшей концепцией. Среди инди-игр полно файтингов на любой вкус, но «Смертельная лига» стоит особняком. Персонажи здесь бьют не друг друга, а скачущую по локации бомбу. У каждого игрока (их шесть на выбор) есть свой инструмент: клюка, бейсбольная бита, ракетка для пинг-понга, железный крокодилий хвост, скейт или огромный молот из сабвуфера и микрофонной стойки.

Цель – направить бомбу в противника. Бомба рикошетит от объектов на уровне, набирает огромную скорость и взрывается, коснувшись игрока. На локации могут одновременно находиться до четырех персонажей, что превращает процесс в вакханалию. Действо оттеняется кислотным саундтреком и дрожащими, меняющими цвет локациями, словно в аркадных автоматах девяностых.

BMX XXX

Игра, удивляющая не механикой, а своей подачей, – симулятор известного городского вида спорта, но почему-то с обнаженными девушками-героями, что смачно ругаются матом.

Девушки катаются по городу, выполняют трюки, набирают очки, развозят всех желающих, например проституток, по мотелям и ищут пропавших. За выполнение определенного числа заданий на каждой локации открываются ролики со стриптизом. И не нарисованные в редакторе, а самые настоящие видеоклипы.

В остальном же это посредственная даже для своего времени (2002 год) игра. В сравнении с близкой по духу **Tony Hawk's Pro Skater 4** того же года **BMX XXX** сильно проигрывала. Ее критиковали за слабую механику, скучные миссии, непродуманную систему прокачки байка и многое другое.

Велосимулятор привлек к себе немалое внимание, на что и рассчитывали маркетологи. Но поднять продажи скандальный характер игры не смог. Известный спортсмен Дейв Мирра, продвигавший предыдущие выпуски серии, открестился от проекта, а издатель Acclaim Entertainment после череды неудач объявил в 2004 году о своем банкротстве. ■

ЖАНР Детектив
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Sam Barlow
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМЫ PC, iOS
САЙТ ИГРЫ herstorygame.com

HER STORY

ОНА РАССКАЗАЛА УБИЙСТВО

СТАНИСЛАВ МИНАСОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Dual Core 2.0 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Dual Core 2.0 ГГц, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Почему сделать интересную игру-детектив так непросто?

С одной стороны, игроки должны получить как можно больше свободы в расследовании, почувствовать себя настоящими сыщиками. С другой – создателям нужно хорошо понимать их психологию и незаметно направлять по заданному маршруту. Но сам процесс не должен превращаться в рутинное чередование изучения улик и монотонных допросов подозреваемых.

Удивительно, но маленькой, но гордой **Her Story** отлично удалось соблюсти этот баланс. В нее по-настоящему интересно и необычно играть.

Дела давно минувших дней

Мы сидим в полицейском участке в богом забытом американском городке, где самым громким событием за последние пятьдесят лет был пожар в прачечной. Перед нами – ламповый монитор компьютера, в котором отражается мигающий свет флуоресцентных ламп; на рабочем столе открыта база данных с видеозаписями допросов.

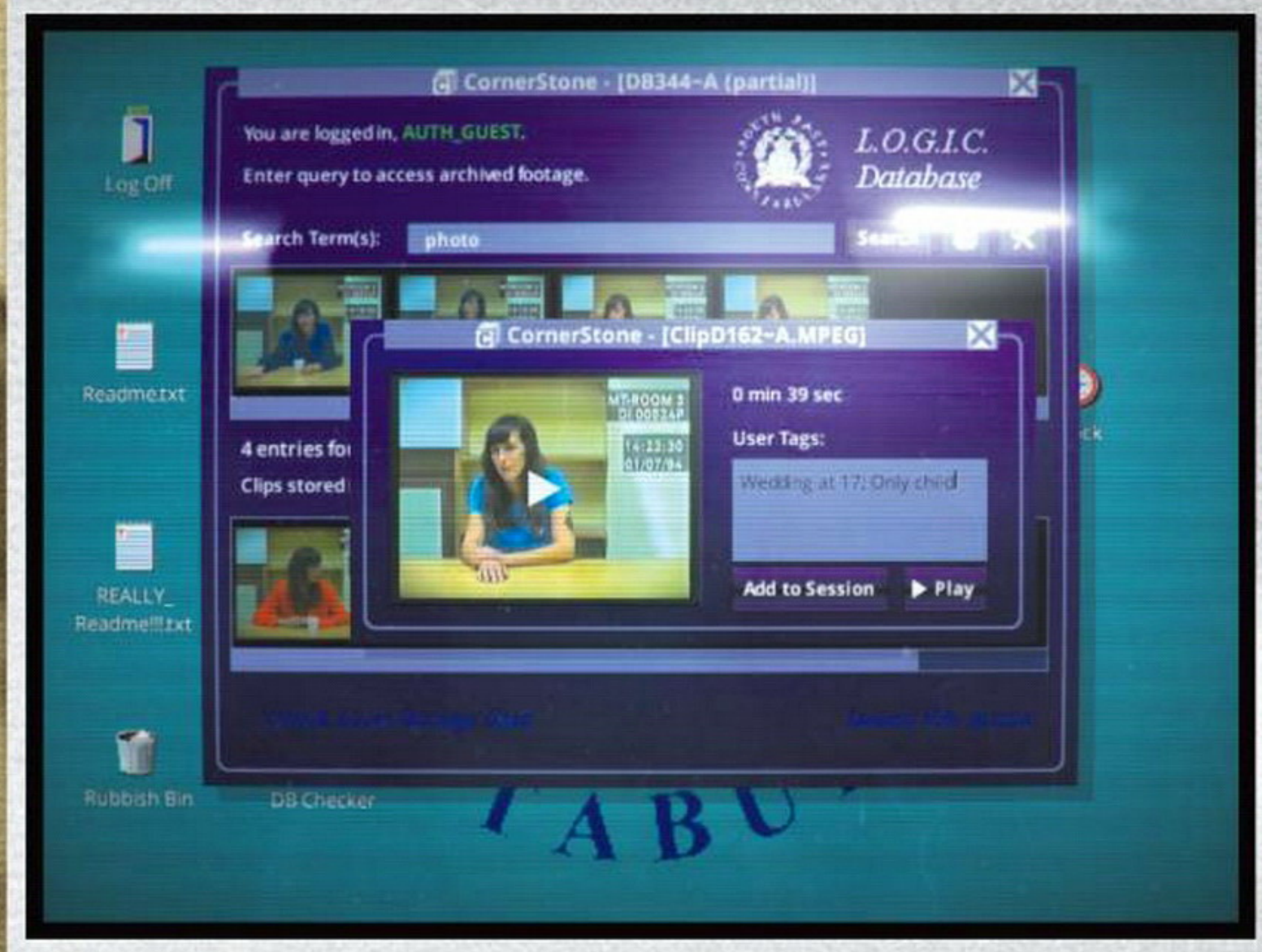
Что мы здесь делаем? Пытаемся раскрыть очень давнее убийство.

Сэм Барлоу, автор Her Story, хотел сделать игру, позволяющую почувствовать себя «настоящим детективом, который внимательно изучает улики и собирает нити событий воедино». Этого ему не хватало в **L.A. Noire** и отчасти в серии **Ace Attorney**. Последняя, по его словам, была слишком «прямолинейной» и больше пыталась заставить игрока почувствовать себя умным, чем дать полную свободу для самостоятельного расследования.

У Барлоу есть опыт создания необычных игр: под его руководством делали на удивление смелую **Silent Hill: Shattered Memories**. В начале разработки Her Story изобиловала стандартными игровыми элементами, но к моменту выпуска уже решительно свернула с проторенного пути.

Если вы умеете пользоваться Google, то уже знаете, как играть в Her Story. В полицейской базе находится семь видеозаписей, на которых женщину расспрашивают о пропавшем муже. Каждое видео разбито на множество кусочков, и наша задача – восстановить цепочку событий, используя поиск по ключевым словам.

Услышали упоминание города, подозрительного эпизода или, что еще лучше, конкретного имени? Самое время поискать другие записи с этим словом. Механика поиска предельно проста, но основная часть геймплея происходит в голове самого игрока – и это чертовски элегантное решение. Наверное, как-то так и выглядит работа настоящего детектива: анализ име-



НАША ГЕРОИНЯ без ума от детских сказок, но не от слащавых современных интерпретаций, а от изначальных версий – мрачных и пугающих

ющейся информации, построение теорий и их тщательная проверка.

И поверьте – ваши предположения еще не раз изменятся.

Сам себе Шерлок Холмс

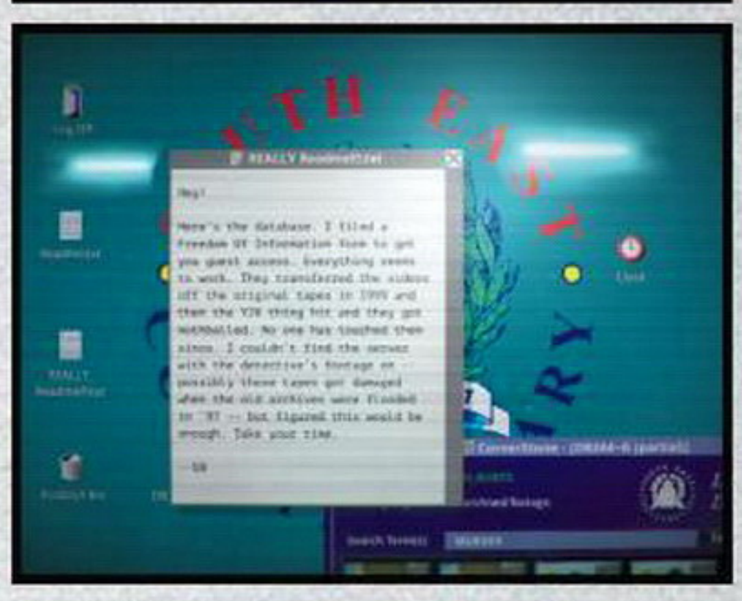
Именно нелинейность самостоятельного расследования и выделяет Her Story среди прочих игр. Вот перед нами растерянная девушка, сбивчиво рассказывающая детективам о пропаже мужа. Спустя две недели она же, уверенная в себе и с легкой улыбкой, отказывается продолжать разговор и требует позвать адвоката. Что случилось за эти две недели, кто она на самом деле и кто, черт возьми, убил Лору Палмер?

Вначале, как и при любом новом знакомстве, мы пытаемся узнать героиню получше: чем она занимается в свободное время, в какой бар ходит после работы, какой у нее круг знакомств. Достоверности происходящему добавляет то, что допросы – это реальные видеозаписи с живой актрисой. Тут же вспоминаются FMV-эксперименты из середины девяностых, когда на экране гримасничали Марк Хэмилл в роли Кристофера Блэра и Джо Кукан в роли Кейна. Сегодня так делают редко, и, честно говоря, порой об этом даже жалеешь.

Составив первое впечатление о девушке, начинаешь подмечать неточности в показаниях и выделять важные детали – другими словами, анализировать происходящее на экране. Героиня стыдливо прикрывает синяк, а два дня спустя его как не бывало? Что-то здесь нечисто. Муж то «постоянно носил очки», то «вполне обходился без них»? Стоит поискать упоминание об этом в других диалогах. Путаница в именах? Вы знаете, что делать, детектив.

История складывается из отдельных эпизодов, словно мозаика, но не ждите, что она раскроется быстро. Пикантности расследованию добавляет нелинейная, с точки зрения игрока, хронология событий (точь-в-точь как в Memento Кристофера Нолана). Интрига в сюжете сохраняется до конца – Барлоу, раздробив историю на фрагменты, филигранно разбросал нужные крючки в нужных местах. Но, когда все точки над i займут свои места, картина образуется замечательно цельная.

К сожалению, исполнительницы главной роли Вива Сейферт (клавишница и ударница в Gideon & The Shark, гимнастка и бог весть какая актриса) заметно переигрывает, местами – недоигрывает. Система поиска при желании взламывается простым перебором, а сама игра длится от силы четыре часа. История в ней цельная и законченная, но ее... слишком мало. Смело можно было бы провести по меньшей мере еще одно такое расследование.



В HER STORY даже есть несколько достижений. Вы получаете их за просмотр необязательных, но задающих настроение эпизодов

■■■

Her Story – неожиданный, но удачный эксперимент. Сэм Барлоу хорошо понимает психологию игроков и смог заставить работать необычную механику, позволяющую почувствовать себя в шкуре детектива, но не скатывающуюся до занудства.

Можно рассуждать о ценности Her Story для индустрии, о том, что она несет в себе гораздо больше, чем некоторые игры-блокбастеры. Но в конце концов все сводится к простому вопросу: интересно ли в нее играть?

И в случае с Her Story ответ однозначно положительный. ■

ПОРАДОВАЛО:
– оригинальный геймплей, который заставляет напрячь извилины;
– атмосфера тихого американского городка;
– интригующий и в то же время правдоподобный сюжет;
– красивая баллада под аккомпанемент гитары.

ОГОРЧИЛО:
– главная героиня порой переигрывает;
– игра очень короткая;
– механику поиска легко «взломать».

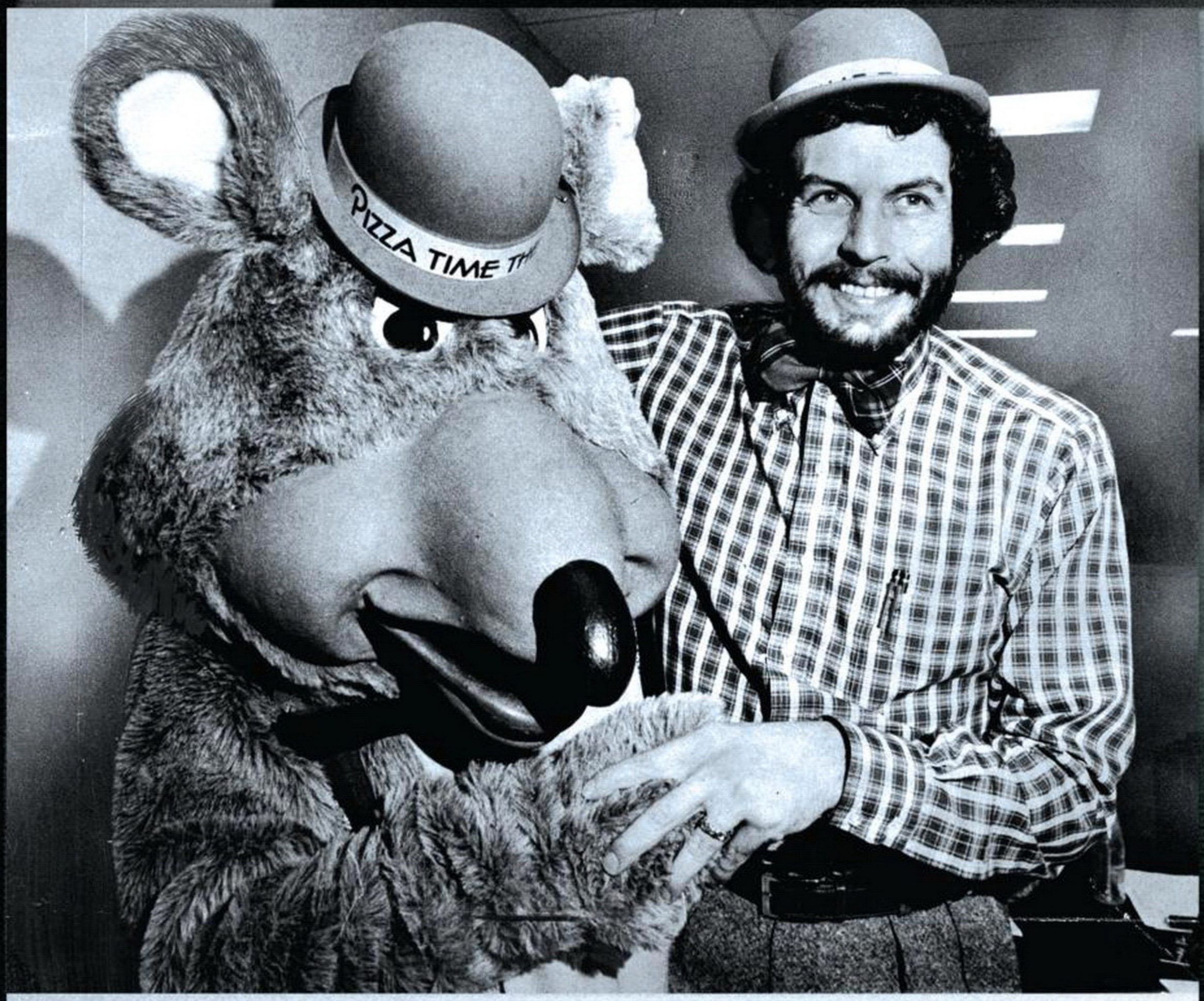
ДОЖДАЛИСЬ?
Her Story – яркий пример короткой игры, которая преуспевает почти во всем, к чему стремится. Ставка разработчика на необычный геймплей полностью оправдала себя, а атмосфера, создающаяся небольшими штрихами, позволяет почувствовать себя настоящим детективом.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

● REC



ВИДЕО/ИГРЫ

ИСТОРИЯ FULL MOTION VIDEO

АРТЁМ МАЛЫШЕВ

Драматург Джон Кризанц и режиссер Ричард Роуз произвели в мире театра почти революцию. На фестивале в своем родном Торонто они показали интерактивную пьесу «Тамара». Постановщики получили огромную поддержку и отправились покорять Лос-Анджелес. Там сценой для «Тамары» стал особняк с тремя этажами и тринадцатью комнатами.

Посетители заходили не как зрители, а как гости, и попадали в обстановку двадцатых годов прошлого века. Актеры, сыграв первую сцену, расходились по комнатам, и зрители сами выбирали, за кем из них следовать. Так пьеса разделялась на несколько действий. Истории разворачивались в коридорах и комнатах особняка, а в конце сходились в одной общей развязке.

Таким образом разные люди видели «Тамару» с разных сторон. Неудивительно, что они сразу же покупали новый билет, чтобы в следующий раз пойти за другими героями. Организаторы этого ждали и подогревали решительность скидками на повторное посещение.

Зрители оставались в полном восторге: мультисюжетный подход органично вписался в театр, и непонятно, как до этого не додумались раньше и почему сейчас не используют везде. Критики с этим согласились, но в отличие от простых зрителей они понимали: «Тамара» – это смелая идея на тонком льду. Без виртуозной режиссуры и актерской игры задумка не стала бы успешной.

Это случилось в начале 1980-х. Играм до интерактивных историй было далеко, и, наверное, казалось, что и через тридцать лет у них не будет ничего общего. Тогда они были лишь несформировавшимся комком пикселей. И, не успев толком зародиться, чуть не сожрали сами себя.

Трансформеры и видеокассеты

Игровая индустрия обернулась Клондайком, но требовала от продуктов не просто качества, а нечто большего. К сожалению, подцепившие золотую лихорадку разра-

ФИРМА HASBRO, один из крупнейших производителей игрушек, начинала медийный бизнес с мультфильмов, а позднее обратила взор и на видеоигры

ботчики увлеклись погоней за прибылью, забыв обо всем остальном. И индустрия лопнула.

В 1983-м случился знаменитый кризис. Atari – лидер рынка – наштамповала столько ерунды, что поставила крест и на своем имени, и на определении «электронная игра». Тысячи картриджей и консолей оказались никому не нужны.

Из 2015 года этот крах индустрии выглядит чем-то вроде библейского потопа – фантастически далеким и мифическим, но поучительным в своей эпичной жестокости. Индустрии нанесли клеймо медиа-аутсайдера.

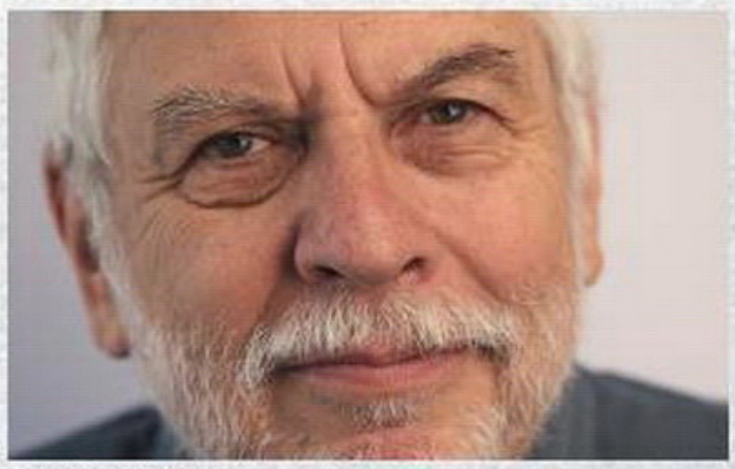
Тогда многие сразу же плюнули на игры. Нолан Бушнелл, основатель и владелец Atari, продал компанию и решил делать игрушечных роботов со своей новой фирмой **Axlon**. Куча талантливых инженеров тоже не осталась на улице – молодая Силиконовая долина готова была принять всех. А никому не нужные игры символично закопали в землю. Целая партия худшей игры в мире, **E.T. the Extra-Terrestrial**, до сих пор покоится где-то в американской пустыне.

Но остались и энтузиасты. Том Зито сделал ставку на то, что будущее игр – это интерактивное кино. Он был вице-президентом по маркетингу в новой компании Бушнелла, а в студенческие годы изучал кино в университете Нью-Йорка.

В 1985 году Зито предложил бывшему владельцу **Atari** вновь заняться играми, но уже другими. Интерактивными историями, снятыми вживую. Бушнелл одобрил идею, и они начали собирать команду инженеров. Смелая идея привлекала таланты. К проекту присоединился даже Стив Рассел, ученый, который сделал первую коммерческую видеоигру в истории. Будущая консоль получила название **Project Nemo**.

Главная проблема на старте была в деньгах. По расчетам Тома, проект требовал не меньше $7 млн. Причем сюда входила и разработка совершенно новой консоли, и ее программного обеспечения. Тридцать лет назад это были очень солидные деньги.

Если бы Бушнелл не спустил в Atari свое состояние, скорее всего, он бы мог финансировать все сам. Но после кризиса гораздо лучше себя чувствовали производители обычных игрушек, а не видеоигр. Семь миллионов на Project Nemo готова была дать **Hasbro** – создатель «Трансформеров». Но с одним условием: права на все будущие игры консоли перейдут к ней.



НОЛАН БУШНЕЛЛ стоял у истоков большинства важнейших событий в истории IT-индустрии. В первых экспериментах с FMV он тоже косвенно поучаствовал

«Не секрет, что шишки из Hasbro завидовали деньгам, которые крутились в индустрии видеоигр, – говорит Дэвид Крейн, один из ведущих разработчиков Nemo. – После краха пострадали и многие традиционные компании игрушек. Hasbro гордилась тем, что устояла. Но на самом деле она только спала и видела, как попадает в видеоигровой бизнес».

Так появилась передовая идея, отличная команда и большие деньги. Но, как это часто бывает, ведущие люди проекта не поделили взгляды на бизнес. Еще не начались первые съемки и вообще не было четкого представления, как это может работать, а Hasbro и Бушнелл уже поссорились, обсуждая вопрос продаж.

Бушнелл был уверен, что игры надо делать не только для консоли, но и для аркадных автоматов. Так он всегда делал в Atari и считал, что, увидев игру в автомате, человек обязательно захочет ее себе домой. В Hasbro с этим были не согласны, и уже через полгода контракт с Axlon оказался расторгнут.

К счастью, Том Зито тоже не поддерживал Бушнелла в этом вопросе. По его мнению, пройдя интерактивное кино пару раз в автомате, люди просто не захотят играть в него еще и дома. А поскольку Бушнелл почти не участвовал в самой разработке, то команда Зито взяла все материалы, образовала новую компанию, **Isix**, и вновь перешла под крыло к Hasbro.

Место преступления

Как бы странно это ни звучало, прототип Nemo работал на VHS-кассетах, и до появления CD именно кассеты были одним из вариантов носителя будущего. Дело в том, что консоль Nemo выжимала из кассет гораздо больше, чем обычные видеомагнитофоны. Пленка несла одновременно несколько потоков аудио и видео, и консоль могла переключаться между ними в любой момент. К тому же поверх изображения Nemo выводила дополнительные картинки и интерактивные панели.

Однако в первой игровой демке, которую разработала команда Роба Фулопа, был лишь записанный матч по американскому футболу и интерактивная панель. Зритель смотрел на действия одного конкретного игрока и пытался предугадать его дальнейшие шаги. Чем больше совпадений, тем больше очков.

«Чтобы поддерживать такую игру, на каждый матч нам бы приходилось ставить отдельную команду для специальной трансляции, – вспоминает Фулоп. – Продюсеры с телевидения сказали, что такое невозможно, но нам было неважно. Главное – показать, как может сочетаться реальная съемка с нашей технологией».

Первой оригинальной разработкой стала игра **Scene of the Crime**. Роб Фулоп работал над ней вместе с режиссером Джимом Райли. Когда они увидели интерактивную пьесу «Тамара», то поняли, что именно так должны выглядеть FMV-игры. Только вместо любовной истории на фоне зарождения фашизма в Италии двадцатых годов сценаристы придумали пятиминутный детектив категории Б. Так получилось, что самая первая полноценная FMV-игра позже стала

REC

ДЖО КУКАН выдумывает новую байку всякий раз, когда его спрашивают, как он получил роль Кейна из Command & Conquer

АКТЕРСКАЯ ИГРА в FMV периодически оставляет желать лучшего

лицом всего направления, основой дизайна и самым темным пятном во всей истории. Но до этого было еще несколько лет.

Isix первая в игровой индустрии начала делать игры так, как сейчас себе могут позволить только огромные компании с гигантскими бюджетами. Приглашать актеров, расставлять камеры, снимать целые сцены и потом конвертировать это в пригодный для консоли формат. По сути, это было съемкой фильма с ветвистым сценарием. Но поскольку Фулоп и Райли были первыми, то и столкнулись с совершенно новыми для кинопроизводства проблемами.

Как и в случае с «Тамарой», они арендовали для съемок особняк и провели там три недели. «На словах все было несложно. Мы расставляли несколько камер, которые снимают разные действия с разных углов. Допустим, человек выходит из кухни в столовую. Другая камера одновременно снимает, как он заходит в столовую из кухни. Все просто. Но вся история перемешивается, каждый снятый план становится связан с другим. Обычно на стадии постпродакшена режиссер может урезать сцены, чтобы соблюдать темп истории. Но в нашем случае малейшая двухсекундная вырезка могла все разрушить», – рассказывает Фулоп.

Так простой пятиминутный детектив обошелся компании в полтора миллиона долларов. Следующий проект, **Sewer Shark**, снимали еще дольше, и стоил он уже три миллиона. Привлекать к процессу голливудские команды оказалось невозможным. Даже съемка по обычному линейному сценарию может стоить десятки, а то и сотни миллионов. Снимать же адаптированные под FMV сценарии означало раздувать бюджеты в несколько раз. Голливуд относился – да, возможно, и по-прежнему относится – к игровой индустрии как к рекламному придатку. «Зачем им тратить много денег на игру про Человека-паука, если даже пенал с лицом Тоби Магуайра продастся лучше», – считает Фулоп.

Камень преткновения на пути Nemo к прилавкам оказался как раз финансовым. Однако это был не ценник производства игр.

Для работы с несколькими потоками видео и аудио консоль требовала особую высокоскоростную оперативную память VRAM. В конце восьмидесятых начался бум популяризации персональных компьютеров, что привело к дефициту нужных чипов во всем мире. Ценник VRAM вырос в несколько раз, а вместе с ним и предполагаемая розничная цена Nemo.

Когда Isix и Hasbro готовы были к производству первой партии, рынком уже владела **Nintendo**. Цена NES не превышала ста долларов. А ценник Nemo в лучшем случае подбирался к двум сотням. Хоть в 1985-м, хоть в 2015 году разница в тридцать процентов может оказаться решающей в битве консолей, но отрыв в два раза – даже тогда исход был понятен заранее.

Запуск был намечен на январь 1989 года, но в ноябре 1988-го Hasbro закрыла проект. По слухам, первая партия была готова и ее даже отправили на оптовые склады, дальше которых она не ушла уже точно. «В игрушечном бизнесе все было просто, – вспоминает Крейн. – Ты тратишь X, продаешь за Y. Если между Y и X существенная разница, то все хорошо. Компания в другой индустрии согласилась бы потерпеть пару лет убытков, чтобы развить совершенно новую отрасль. Однако Hasbro не так вела дела».

Этим дело могло закончиться. Но это было только начало.

Как в кино

Пока наработки Isix пылились на полках, идея сделать игру «как кино» будоражила умы разработчиков.

В 1980-х в американском городе Альбукерке, штат Нью-Мексико, Роберт Грэб основал компанию ICAT. Она занималась созданием тренажеров стрельбы для офицеров полиции. Из такой серьезной отрасли Грэб попал на передовую индустрии развлечений.

Его проект для аркадных автоматов, **Mad Dog McCree**, стал одной из первых игр с настоящими съемками и живыми актерами. Это был тир со световым пистолетом и тем же принципом внутри, что и знаменитая **Duck Hunt** для NES. Может быть, Mad Dog затерялась бы среди кучи похожих проектов, если бы не прорывная технология FMV: игрок смотрел фильм глазами главного героя и непосредственно участвовал в этом кино.

Все остальное было смехотворно. Антураж напоминал старый реквизит дешевого вестерна, актеры играли как на детском утреннике, а попадание в злодея активировало грубую монтажную склейку: вот бандит выбежал, а вот он уже валяется на месте, до которого даже не успел добежать.

Но бум FMV-игр все равно приближался. Хотя Hasbro вкладывала миллионы долларов в развитие технологии через VHS-кассеты, IT-индустрия предложила CD-диски. Этой технологии во многом обязана современная игровая индустрия, какой мы ее знаем. Но первый блин обычно бывает комом. Так и появление дисков сначала подтолкнуло игры на путь интерактивных фильмов.

Тем не менее до всеобщего бума успела появиться еще одна игра-пионер. Сей-

FMV-ИГРЫ выглядели отвратительно из-за чудовищной компрессии видео. Но это не помешало им в свое время стать популярными

час о ее разработчике почти не осталось информации. Лишь небольшой некролог в Chicago Tribune, вышедший почти 25 лет назад, однако полный печали и громких слов.

«Тод М. Зипник, 35 лет, основатель и главный акционер **ICOM Simulations, Inc**. Недавно открыл новые формы технологии и привнес в видеоигры графику, подобную фильму. В пятницу в городе Стэнфорд он скончался от болезни Ходжкина», – говорится в некрологе.

Речь шла об игре **Sherlock Holmes: Consulting Detective**. Это, как можно понять из названия, детективная история. Но к механике обычной point & click адвенчуры были добавлены снятые вживую сценки, в которых крылся и сюжет, и загадки, и все необходимое для прохождения.

Друзья и коллеги Тода называли его невероятно творческим человеком и новатором. К моменту выхода игры о Шерлоке Холмсе за плечами его студии было десять лет успешной работы. К тому же Зипник является одним из изобретателей дизайна point & click квестов в целом. Chicago Tribune также присвоила ему звание первого разработчика, который выпустил игру с живыми актерами.

И хотя это было в 1991 году, применение FMV в Sherlock Holmes оказалось самым жизнеспособным. В точности такой же дизайн привел к успеху недавнюю Her Story. По такому принципу устроены и допросы в **L.A. Noire**. Игрок смотрит на игру живых актеров и ищет правду не только в строчках их диалогов, но и в эмоциях на лицах. Даже современная трехмерная анимация не способна передать всех нюансов мимики, и без участия живых актеров не обойтись.

ЗА СВОЮ МНОГОЛЕТНЮЮ ИСТОРИЮ Nintendo конкурировала с разными крупными игроками индустрии. Когда-то создатели домашней консоли Nemo надеялись, что их приставка станет убийцей легендарной NES

Ночная ловушка

Все это время бывшие разработчики консоли Nemo искали, кого на рынке могут заинтересовать их идеи. Они метались между киностудиями и игровыми компаниями. Но в Голливуде на интерактивные фильмы посмотрели с прохладой. Очевидно, там и без Isix хватало своих чудаков. Еще в 1960-х некоторые пытались снимать интерактивное кино и заставляли аудиторию голосовать, какую сцену включить следующей. Как мы знаем, это не прижилось.

Козырем в руках Зито и команды была игра **Sewer Shark** – шутер про пилотов боевого корабля, который летает по подземным туннелям постапокалиптического мира. Ею заинтересовались Sony и **Sega**. Но Sony еще только готовилась к выходу на рынок видеоигр, а Sega была лидером вместе с Nintendo. И руководители Sega посчитали, что передовая технология FMV-игр нанесет победный удар по конкуренту, который даже не смог сделать консоль с CD-приводом.

Инженеры Isix взяли новое название – **Digital Pictures**. Они стали самыми ценными партнерами для Sega, потому что никто в мире не разбирался в новой технологии лучше них. Вслед за Sewer Shark разработчики довели до ума и детективную историю – **Scene of the Crime**. Ее превратили в паро-

REC

NIGHT TRAP – самая скандальная FMV-игра. Хотя в ней и близко не было ничего крамольного, в чем ее обвиняли

дию на молодежный ужастик и назвали **Night Trap**. Эта игра и стала самой известной и скандальной FMV-игрой за всю короткую историю жанра.

По сюжету компания молодых красоток приехала отдохнуть в большой особняк. Там на них напали вампиры, но не обычные, а научно-фантастические – мужчины в черных скафандрах с рюкзаками-пылесосами для сбора крови. Игрок – это сотрудник службы охраны. Он якобы следит за всем с помощью камер, пытается заманить в ловушки и защитить девушек.

В основе геймплея осталась все та же концепция из пьесы «Тамара». Непрерывное действие сразу в нескольких комнатах и целая куча параллельных сюжетных веток.

Но вместо восторгов по поводу передового дизайна и новой технологии разработчики услышали в свой адрес брань политиков, которая неслась со страниц всех крупнейших газет и журналов.

«Пару месяцев назад я увидел игру Night Trap. Это ужасная, отвратительная видеоигра, – сказал сенатор США от штата Северная Дакота Байрон Дорган. – В ней надо выслеживать и убивать женщин. Позор людям, которые произвели на свет этот мусор».

Скандал разгорался, игру сняли с продажи. Вместе с кровавыми **Mortal Kombat** и **Doom** она стояла у истоков возрастной рейтинговой системы. Писали, что в игре чрезвычайно много насилия и сцен секса. А нженеров, которые стремились развивать передовую технологию, клеймили извращенцами и маргиналами.

ЛУЧШЕ бы картриджи E.T. так и остались лежать под землей в пустыне. Не стоят они того, чтобы их спустя много лет еще и раскапывали

«Секс? Ну только если вас привлекают черные мешковатые существа, – говорил режиссер игры Джим Райли, намекая на чудную походку злодеев. – Там не было абсолютно никакого секса».

Как, впрочем, и насилия. Дело в том, что Night Trap была безобидной комедией. Глупой, ужасно поставленной, плохо сыгранной, но комедией. «Когда началось слушание, сенатор сразу закричал: «Позор мистеру Зито, что даже не соизволил явиться!» – вспоминает Зито. – А я ему: «Господин сенатор, я здесь и буду рад обсудить этот вопрос». А он: «Не перебивайте, никто не давал вам слова». После слушаний я подошел и спросил: «Сенатор, вы на самом деле играли в эту игру?» А он: «Мне необязательно играть, чтобы понять, насколько она мерзкая».

Тем не менее тираж Night Trap разошелся по всей стране. Digital Pictures, а за ней и другие компании попытались поймать волну успеха и начали штамповать FMV-игры одну за другой.

Игры или фильмы

По иронии судьбы игра, которая полностью подходила под описания политиков, появилась только через пару лет. Это была Phantasmagoria Роберты Уильямс. Большинству игроков дизайнер известна как основательница **Sierra On-Line** и автор серии **King's Quest**. В одном из интервью Роберта сказала, что не всегда хотела делать игры для массовой аудитории, а начинала с достаточно жестоких и темных историй. В Phantasmagoria она на полную катушку выразила свое стремление их делать.

Получилось пыточное порно в готическом антураже с изобилием насилия и секса. Но ни политики, ни общественность на этот раз не подняли шума. Возможно, потому что FMV-играми, какими бы шокирующими они ни были, уже практически некого было удивлять.

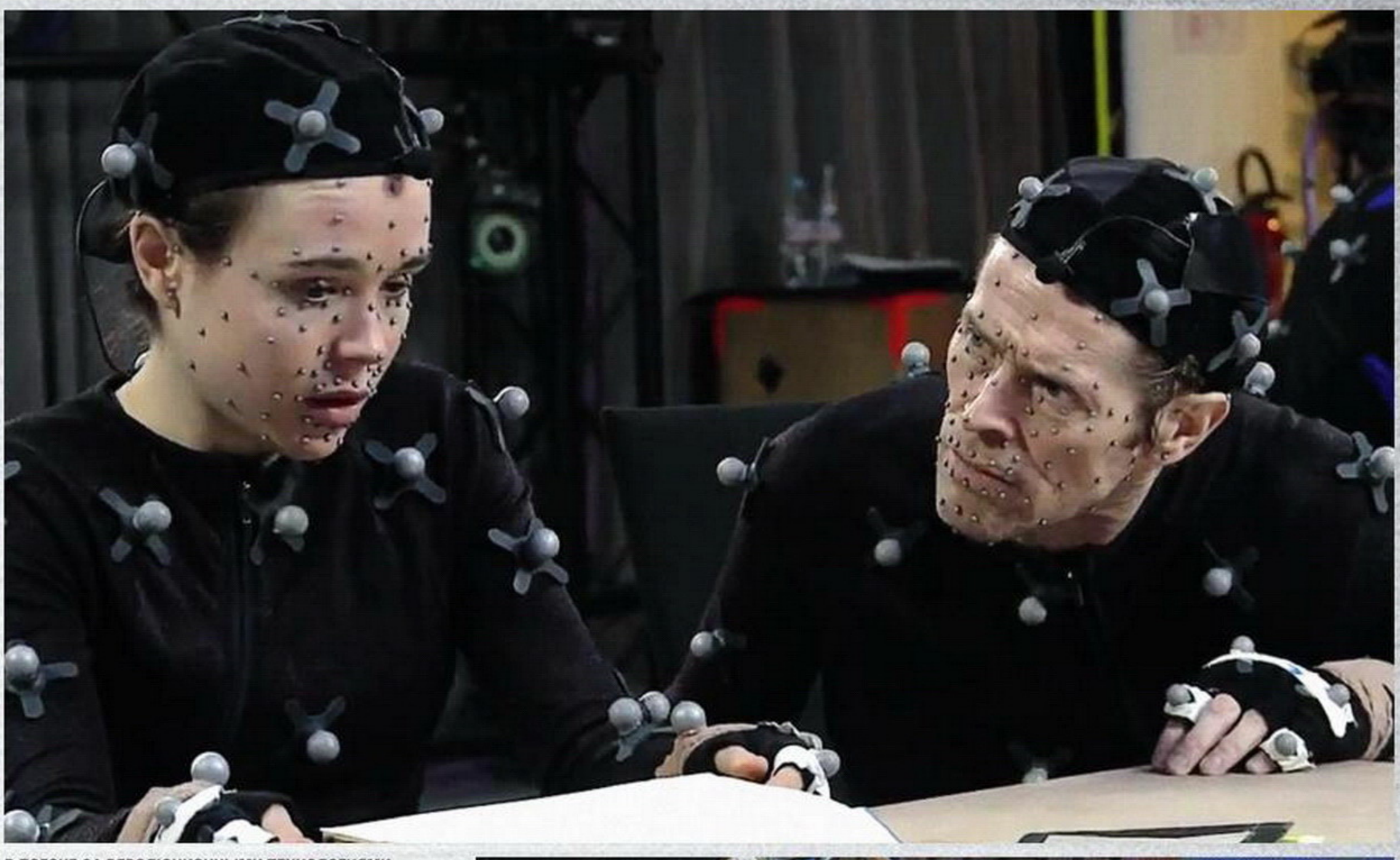
За два-три года жанр успел вырасти и состариться. Были отсняты десятки игр. Проблема заключалась в том, что люди, которые толком не знали, как писать и снимать традиционные фильмы, брали на себя еще более сложную задачу – делать это нелинейно, да еще и приправлять элементами интерактива и геймплея. В поисках верных решений они часто теряли понимание, что же на самом деле создают – игру или фильм.

К тому же компрессия видео полностью убивала качество картинки. Почти каждая игра получалась второсортным квестом с механикой оригинального **Myst**. Только вместо нарисованных локаций – снятые на камеру. Вместо нарисованных персонажей – актеры. Получилось так, что ничего нового, кроме технологии, FMV-игры предложить не смогли.

Это уже понимали и сами разработчики. Интерактивные фильмы сильно проигрывали любой стандартной аркаде в реиграбельности. «Стоило игроку пару раз пройти игру, и он уже видел все, что она могла предложить. Именно игровая ценность FMV была очень ограничена. Все, что хотелось людям, – это посмотреть все ролики», – считал Дэвид Крейн. Популярность жанра пошла на спад так же быстро, как и началась.

Одной из последних FMV-игр прошлого века стала **The X-Files** – квест по одноименному сериалу. «Секретные материалы» были на пике популярности, и игра стала всего лишь сопроводительным материалом для бренда. Тем не менее главные актеры сериала – Дэвид Духовны и Джиллиан Андерсон – там засветились.

Все, что по большому счету осталось от жанра к концу 1990-х, – это снятые вживую кат-сцены. Самые знаменитые заставки с настоящими актерами, конечно же, были в серии **Command & Conquer**. И они протянули дольше всех. До тех самых пор, когда FMV превратилась в Motion Capture и полностью слилась с трехмерной графикой. Бессменный участник и режиссер роликов C&C Джозеф Кукан даже попал в Книгу рекордов Гиннесса как актер, который проработал в серии видеоигр дольше всех в мире.



В ПОГОНЕ ЗА РЕВОЛЮЦИОННЫМИ ТЕХНОЛОГИЯМИ, разработчики иногда забывали про главное – сюжет, атмосферу, хорошую актерскую игру, наконец

«Когда я начал работу над серией Command & Conquer, ей еще занималась **Westwood Studios**. Меня позвали как главного по сюжетной части, – рассказывает он в интервью 2009 года. – Понимаете, это было в 1993-м или 1994-м. Лазерные диски еще только начали заменять дискеты. У нас вдруг появилась куча свободного места. Казалось вполне логичным перейти от текстовых диалогов к полной озвучке, а следующим логичным шагом стало видео. Вот так мы это все и придумали. Поэкспериментировали с технологиями компрессии, уместили все на диски и таким образом начали осваивать FMV. Это ведь и сейчас так называется, да? Кажется, мы последние, кто этим занимается».

■■■

Сейчас мечта пионеров FMV сбылась. Игры порой выглядят круче, чем кино, могут похвастаться шикарной постановкой, участием голливудских звезд и даже иногда неплохими историями. В индустрии по-прежнему есть чудаки, которые теряются где-то между съемками фильмов и дизайном игр. Их любят игроки, хоть иногда и посмеиваются, и им доверяют большие компании.

В каком-то смысле AAA-сегмент можно с натяжкой назвать индустрией победившей FMV, хотя от оригинальной технологии почти ничего не осталось, даже названия.

Тем не менее любовь к классической FMV стала маленьким ностальгическим культом для избранного круга людей. Где-то в бесконечных волнах ремейков, ремастеров и переизданий мелькают старые названия из 1990-х.

Том Зито и его команда вновь попытались запустить Night Trap осенью 2014 года и вышли с проектом на Kickstarter. Вероятно, с надеждой, что теперь эти сенаторы заняты чем-нибудь более важным. Но затея провалилась. Аудитории не понравилось, как расписана презентация, обещания показались неправдоподобными. Кто-то посчитал, что сумма неоправданно завышена, кто-то – что подозрительно мала. В итоге из желаемых 330 тысяч долларов едва набралось 40 тысяч.

У другой серии из девяностых, **Tex Murphy**, нашлось больше поклонников. В 2012 году они собрали на продолжение больше полумиллиона долларов, и разработчики не подвели. Игра **Tesla Effect: A Tex Murphy Adventure** успешно вышла в Steam через два года, получила отличные отзывы и даже набрала немало наград от критиков.

И огромной неожиданностью стала Her Story. Детективная история, где игрок отсматривает записи из полицейского архива. Совпадение ли, что по сюжету они сделаны в 1994 году, когда FMV была на пике. «Her Story, возможно, лучшая FMV-игра из когда-либо созданных», – пишут критики.

Неужели людям понадобилось почти два десятка лет, чтобы понять – без сценария, режиссуры и актерской игры технология не стоит и ломаного гроша. ■

ВЕРДИКТ

GODZILLA

ЖАНР
Симулятор кайдзю
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК
Bandai Namco Games
МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ПЛАТФОРМА
PS3, PS4
САЙТ ИГРЫ
bandainamcoent.com

СПАСИТЕ ТОКИО

СТАНИСЛАВ СТЕПАНЧЕНКО

Более чем за полвека существования знаменитого Годзиллы его похождения десятки раз пытались перевести в формат интерактивного развлечения. Почти всегда получалось нечто столь же ужасающее, как и сам Годзилла.

До поры до времени винить в неудачах можно было несовершенство технологий. На мощностях старых консолей процесс разрушения города действительно непросто было сделать интересным (хотя та же **Rampage**, с переменным успехом, справлялась еще на NES). Но пришло новое консольное поколение, и теперь проблем возникнуть не должно. Настало время Годзилле выйти из моря?

ФИНАЛЬНЫЕ ВОЙНЫ

В прошлом году наш любимый монстр справил шестидесятилетие. Это событие решили отпраздновать выпуском полноценной консольной игры. Первой за семь лет, между прочим! В Японии она вышла еще в прошлом году на PS3, а до нас доползла только сейчас. Зато заглянула и на куда более актуальную PS4.

В первую очередь игра, конечно, ориентирована на самых преданных поклонников Годзиллы. До боли знакомый старомодный рев монстра, его внешность, вдохновленная классическим образом из фильма («скин» Годзиллы образца 1954 года тоже имеется), и все самые известные кайдзю u.wikipedia.org/wiki/Кайдзю, с которыми пути ящера пересекались в кинематографе. Минимальный набор для окупаемости игры в Японии разработчики собрали.

Другие киношные элементы игра тоже впитала, но вот они даже бывалых фанатов едва ли порадуют. В фильмах Годзилла передвигался очень медленно и неуклюже, что подчеркивало его габариты. Виртуальный ящер ему успешно подражает и шевелится еле-еле. Но атмосферы это не добавляет, а вот скуки – еще как.

Монстра нельзя поворачивать движениями стика, только отдельными кнопками, как во времена первых «бесстиковых» геймпадов на PlayStation One. На то, чтобы повернуться в противоположную сторону, у ящера уходит чуть ли не полминуты. По уровню удобства это что-то между **Tony Hawk: Shred** с контроллером-доской, и прохождением **Dark Souls** с помощью пластиковой гитары из **Guitar Hero**.

УНИЧТОЖЬ ВСЕХ МОНСТРОВ

Сама игра посвящена, разумеется, в первую очередь разрушениям. На каждом из двух с лишним десятков крошечных уровней нужно уничтожить пару генераторов и по пути разобрать по кирпичикам побольше зданий, иначе Годзилла не будет расти.

Но и здесь происходящее напоминает классический фильм, где актер в резиновом костюме топтал картонные небоскребы. Правда, там происходящее местами смотрелось даже реалистичнее. Одинаковые ящики, изображающие здесь дома, выдерживают пару ударов, а затем совершенно одинаково разваливаются на несколько частей. Пыль оседает, и на земле остается мутная серая масса.

Вот и все веселье. Сложно решить, чего хочется больше – заплакать от обиды или заново пройти **Red Faction: Guerrilla**.

Кроме «бей-круши» есть в игре и сражения с другими кайдзю. Почти весь зоопарк из фильмов, от Мотры и до Баттры, присутствует. Однако после пары сражений начинаешь подумывать, что ломать дома было не так уж и скучно. Томительная медлительность и неуклюжесть персонажей в

ДРУГИМИ КАЙДЗЮ тоже можно играть и стирать в пыль картонные города. Атаки у всех уникальные, но лишь с виду – ощущаются они совершенно одинаково

боевых сценах может за считанные минуты вывести из себя. Каждый удар, взмах хвостом и подготовка к изрыганию плазменного луча длятся бесконечно долго.

При этом все битвы строятся исключительно на удаче. Навык не решает ничего – нормальной системы блокирования и уклонений здесь нет. Приходится просто «спамить» всеми доступными ударами в надежде достать до противника раньше, чем он достанет до вас. Если не повезет и Годзилла разок-другой получит шипованным хвостом по морде, придется разворачиваться и топать подальше от противника, пока раны не заживут. А ведь сражениям монстров здесь посвящен отдельный режим и даже мультиплеерные баталии!

О нормальном сюжете, разумеется, лучше и не заикаться – его и в фильмах-то никогда не было. Вялое помахивание хвостом в попытках задеть очередное здание, пару вертолетов или кайдзю – это все, что может предложить местная кампания. Смысл ее прохождения – только в открытии новых монстров. Но для этого (а еще чтобы получить правильную концовку) «историю» придется пройти не один раз.

Зато открыв все уровни и кайдзю, можно отправиться в режим диорамы, где монстров разрешается красиво расставить на аренах, чтобы пощелкать скриншотов. Это, кроме шуток, лучшее, что вообще есть в игре. Но стоит ли такое развлечение 4200 рублей?

■■■

В Toho работают удивительные люди. В 1998 году им настолько не понравилась снятая Роландом Эммерихом голливудская версия Годзиллы, что почти двадцать лет американцам франшизу не доверяли. При этом вот такие игры студию ни капли не оскорбляют. И это лишь верхушка айсберга. Чтобы осознать масштабы трагедии, задумайтесь: игра **Godzilla** 2015 года – одна из лучших игр про Годзиллу вообще. ■

ПОРАДОВАЛО:
– огромный выбор кайдзю;
– рычит как в кино!

ОГОРЧИЛО:
– в это совершенно невозможно играть;
– цена выше, чем у третьего «Ведьмака».

ДОЖДАЛИСЬ?
Godzilla – худшая игра на PlayStation 4. Тоже в своем роде достижение. Под маской высокобюджетного проекта скрывается трехкопеечная поделка, от которой зубы заскрипят даже у самых прожженных фанатов. Но такие игры индустрии, наверное, тоже нужны. Хотя бы в качестве назидательного примера.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

2,0

«Плохо»

ВЕРДИКТ

ХРУПКИЙ МИР

ГДЕ ЕЩЕ МОЖНО ПОИГРАТЬ ЗА СВИРЕПЫХ ГИГАНТОВ

Традиционно игры про то, как вы в роли источника глобальной опасности стираете в пыль здания и массово убиваете живое, выходят на флэш-платформе по десятку штук за год. Среди них можно встретить симулятор недовольного туриста **London Rex**, где динозавр бесчинствует в титульном городе, оду стихийному бедствию **Tornado Time** и сотню других деструктивных развлечений. Однако куда интереснее, когда подобное появляется в крупных видеоигровых формах – как, например, в случае с той же **Godzilla: The Game**.

«Игромания» вспоминает еще несколько заметных игр, в которых вы руководите существами пугающих габаритов и разрушительной мощи.

СО СВОЕЙ ВЫСОТЫ

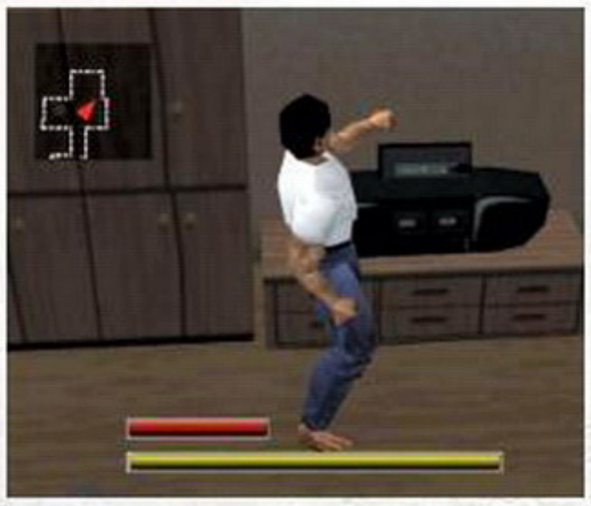
В массовой культуре Японии Годзилла относится к кайдзю – категории шумных исполинских монстров, лучше всего умеющих наносить ущерб инфраструктурам Токио. В кино этот вид нередко воспевали авторы западных би-муви 1950-х, а пару лет назад любовь к кайдзю выразил и Гильермо дель Торо в картине «Тихоокеанский рубеж». В видеоиграх же культ дивных созданий представлен прежде всего блокбастером **Hakaioh: King of Crusher**, вышедшим на первой PlayStation в 1998-м. Офисного клерка, по сюжету, кусает инопланетный жук, после чего тот последовательно мутирует в монстров разных размеров – от нелепой глыбы в синих шортах до, натурально, дракона. Соответственно пропорциям антигероя меняется и масштаб его злодеяний: он то ломает столы в кабинете, то бьет полицию, то рушит памятники архитектуры и поливает город огнем. В целом – до сих пор крайне волнующий образчик упомянутой национальной культуры.

В **War of the Monsters**, файтинге 2002 года, ассортимент кайдзю был несравнимо соблазнительнее. Вы могли взять под контроль хоть многотонную гориллу, хоть годзиллоподобного ящера, хоть исполинского робота, хоть насекомое-мутанта. Отдельно впечатляло то, что монстры здесь сражались друг с другом, активно используя городские декорации, например, запуская друг другу в лицо автомобили. Впрочем, несмотря на очевидные заимствования из японской культурной традиции (персонаж Ultra-V здесь, скажем, копировал героя манги Mazinger Z), игра в основном развивала идеи западной серии **Rampage**, где гаргантюанские твари (включая чудовище-мышь и чудовище-лобстера) разбирали города на детали. Так что в том, что касается больших монстров и их ярости, две полярные культуры буквально сошлись в одной точке: максимум фантазии и никакой пощады простым людям.

Из западных студий темой кайдзю увлекалась и **Atari**, которая в середине девяностых придумала пантеон хищных богов и разыграла между ними жестокий файтинг формата **Mortal Kombat**. В **Primal Rage** мускулистые создания, напоминающие животных, динозавров или мифических существ, во время боя могли запросто съесть пару-тройку молящихся им поблизости людей – согласно мифологии, сверхъестественные герои, продукты новой эволюции, имеют здесь статус святыни. И в этом нет ничего удивительного, учитывая, что в японских произведениях человечество часто относится к кайдзю не столько со страхом, сколько со священным трепетом и почтением.

ГОРОД ПОД ПОДОШВОЙ

В истории трагического островного жителя Кинг-Конга, главного западного аналога Годзиллы, было немало ярких выходов в видеоиграх, включая те же Rampage и War of the Monsters (хотя монстр и присутствует там в слегка измененном облике и под другими именами). Однако самое запоминающееся его выступление случилось в экшене Мишеля Анселя **Peter Jackson's King Kong**, где чудовище было



ПРОЯВЛЯТЬ АГРЕССИЮ герой Hakaioh: King of Crusher начинает, так скажем, на бытовом уровне

A BOT WAR OF THE MONSTERS с ходу дает понять, чем она привлекательна

ПОСЛЕДНЯЯ ЧАСТЬ RAMPAGE, игра с подзаголовком Total Destruction, вышла в том числе на Wii, но и там оказалась довольно серой и монотонной

ДИНОЗАВРЫ В DINO D-DAY попали на поля Второй мировой, как это обычно и бывает, благодаря опытам изобретательных нацистов

вторым (после прибывшего на экзотический остров сценариста голливудской постановки) игровым персонажем. В шкуре исполинской гориллы мы бегали по отвесным стенам, ломали хребты птеродактилям и спасали блондинку с внешностью Наоми Уоттс; за счет убедительных декораций, выверенной механики и мастерски откалиброванного темпа представления уже спустя десять минут игры получалось отождествлять себя с могучим героем. Чуть ли не впервые со времен **Shadow of the Colossus** гигант на первом плане видеоигры был удачно показан в драматическом ракурсе, притом что тут нам еще и приходилось им управлять.

Марвеловский супергерой Халк также не раз становился главным героем игры, но без скидок впечатляюще выступил лишь однажды – в **The Incredible Hulk: Ultimate Destruction**. По сути, весь экшен **Radical Entertainment** представлял собой интерактивную презентацию талантов гиперактивного монстра: пользуясь набором спецумений, включающих, например, ультраатаки с радиусом поражения в пару городских кварталов, мы агрессивно разбирались с регулярной армией США и развивали в себе все новые зверские силы. В приземлении с крыши Халк мощно вскапывал ногами землю, ударами взрывал танки, а легковые автомобили разрывал на полоски и наматывал на руки в качестве кастетов. Спустя четыре года от той же студии вышла **Prototype** – игра с похожими механикой и сюжетом, но уже с гораздо более скромным в плане габаритов героем.

ПОЛНОМАСШТАБНЫЙ ФОРМАТ

Помимо агрессивных великанов, появившихся в культуре относительно недавно, в видеоиграх нам приходилось управлять еще и древними мифическими тварями – например, драконами. Первый соответствующий симулятор вышел в 1986 году на ZX Spectrum, назывался **Thanatos** (именно так, если не учитывать приставку «the Destroyer», зовут здесь монстра) и предлагал спасти из заточения волшебницу Эрос, чтобы затем доставить ее на спине к магическому котлу. Среди оружия у вас лишь огонь и когти, среди противников – пауки, рыцари, морские змеи и другие драконы. Танатос в игре во многом неуязвим, разве что имеет слабое сердце: по ходу приключения ему надо делать передышки (небольшие привалы на земле), чтобы не случился инфаркт.

Впоследствии тема получила развитие в **Divinity 2: Ego Draconis** (герой умел там превращаться в дракона, способного выставлять силовое поле и призывать на помощь товарища) и **Hoard** (обыгрывание основных стереотипов об огнедышащих монстрах в формате онлайн-стратегии).

Не менее увлекательно создатели игр представляли на первом плане и динозавров. В мультиплеерном шутере **Dino D-Day**, пять лет назад выросшем из любительского расширения для **Half-Life 2**, можно поучаствовать во Второй мировой, играя за тираннозавра, велоцираптора и ряд других древних созданий. Одни динозавры здесь обходятся исключительно зубами и лапами (дилофозавр умеет даже захватывать пастью коз и швырять их в цель), другие оснащены бортовым огнестрельным орудием; на картах, словом, разворачивается целое фантастическое шоу. А в схожей по жанру и механике **Primal Carnage** 2012 года динозавры еще имеют коллекции спецспособностей (вроде ядовитого укуса и сокрушительного удара головой), что позволяет воплощать на поле боя хитрые тактические схемы и устраивать натуральную командную охоту на жертв.

Сражаться в обеих играх нам предлагают против обычных солдат – и за них же здесь можно драться против чудовищ, хотя кого всерьез волнует второй вариант, конечно, не совсем понятно. Все-таки даже в видеоиграх трудно найти себе занятие более зрелищное и упоительное, чем побыть агрессивным хищным гигантом среди гораздо более скромных во всех смыслах существ. ■

SUBMERGED

ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Uppercut Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ uppercut-games.com/submerged

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Dual Core 2 ГГц, 4 ГБ, 2 ГБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core i5 2,5 ГГц, 8 ГБ, 4 ГБ видео

КОГДА Я ОПУСТИЛСЯ **НА САМОЕ ДНО...**

АЛЕКСЕЙ СИГАБАТУЛИН

Представьте себе замечательную игру про мир после апокалипсиса. Представьте глубокий и трогательный сюжет про семейные ценности, заботу и сострадание. Представьте красивые и полные опасностей локации, где каждую секунду приходится бороться за выживание, где постоянно натыкаешься на новые невероятные тайны.

Представили? А теперь забудьте.

Submerged можно описать ровно двумя словами: монотонность и предсказуемость.

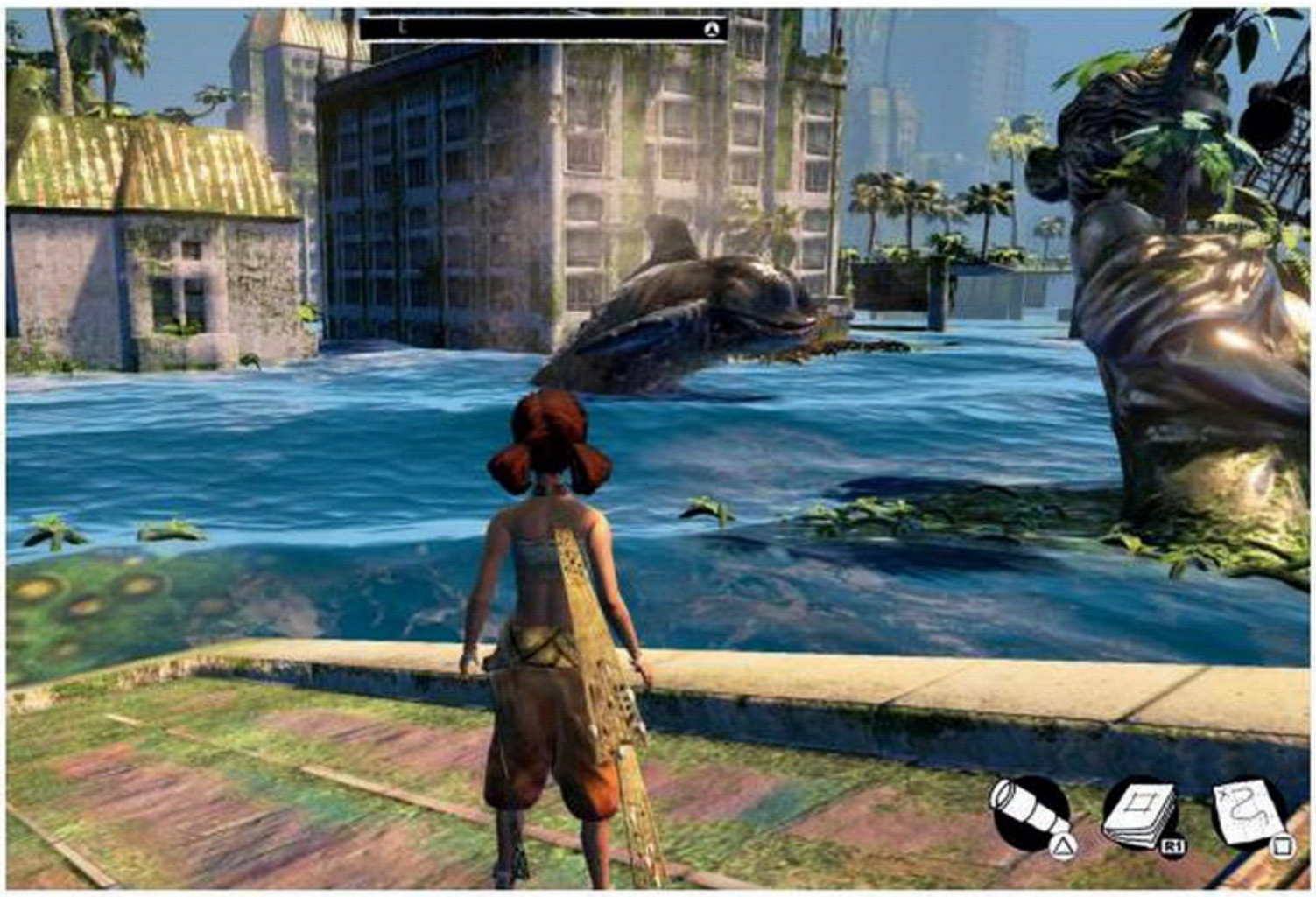
Уроки истории и скалолазания

К старой церкви в затопленном городе причаливает лодка. В ней сидит наша героиня Мику с младшим братом на руках. Мальчик серьезно ранен, и нам ничего не остается, как отправиться на поиски лекарств.

Процесс выглядит примерно следующим образом: мы на лодке обследуем затопленный город, находим здание с припасами, долго карабкаемся по нему и обнаруживаем заветный контейнер. Игра тут же телепортирует вас к брату и показывает небольшой ролик. Каждый раз один и тот же.

После этого перед вашими глазами предстают четыре рисунка, открывающие для вас кусочек истории о том, как герои оказались в такой ситуации, и вы снова отправляетесь на поиски. Все это повторяется девять раз и заканчивается до ужаса предсказуемым финалом. Все еще хотите дать Submerged шанс?

ПО МЫСЛИ АВТОРОВ, мы должны были испытать чувство сострадания к больному мальчику. Не вышло



ИНОГДА В ГОРОДЕ можно встретить вот таких китов. Никакой опасности они для вас не представляют (что странно, учитывая хлипкость вашей лодки)

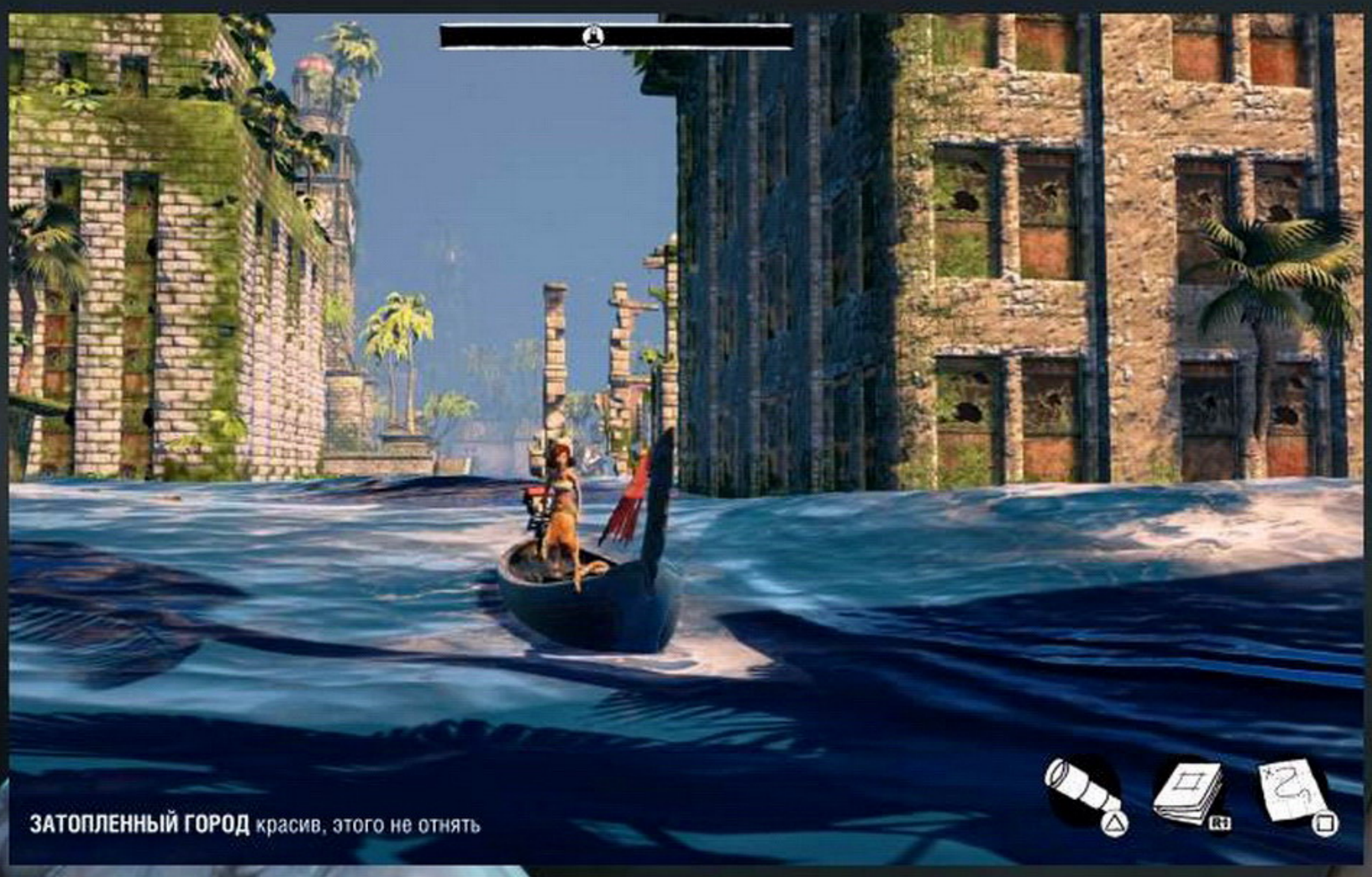
Что ж, тогда продолжим.

Уже упомянутые рисунки должны были, по идее, стать важной частью игры. Помимо сюжетных, выдающихся по ходу повествования, по миру разбросано еще несколько десятков карточек, помогающих раскрыть историю самого мира.

Но тут возникает несколько проблем. Во-первых, рисунки настолько абстрактны, что, даже собрав их все, цельную картину сложить в уме трудно. Это можно было бы стерпеть, если б за каждым треклятым кусочком не приходилось долго и утомительно карабкаться. Не забывайте, что Submerged демонстрирует нам затопленный мегаполис с кучей небоскребов. По закону подлости придется лазить по самым высоким из них.

Однако и это еще не самое худшее. В конце концов, привыкли же мы лазить в **Tomb Raider** и **Uncharted**. Увы, весь процесс в Submerged сводится к следующему: подходим к выступу на стене, нажимаем «вверх», ползем вбок до следующего выступа, снова жмем «вверх», попадаем на какую-то площадку и обнаруживаем, что путь нам преграждает полуметровый разлом. И тут, конечно, оказывается, что прыгать наша скалолазка не умеет, а потому придется искать обходной путь через все здание.

При этом весь маршрут совершенно очевиден, а упасть и погибнуть в Submerged невозможно. Поэтому большую часть четырехчасовой игры вы проведете, уныло тыкая в две-три кнопки и наблюдая за тем, как героиня карабкается по одинаковым зданиям. Чудовищно скучно.



ЗАТОПЛЕННЫЙ ГОРОД красив, этого не отнять

Минус на минусе

Что мы делаем в перерыве? Исследуем мир. Вспомните ощущение от катания по городу в **GTA: Vice City**. В какой-то момент там понимаешь, что все здания вокруг просто раскрашенные коробки, пустые и скучные. Зайти в них нельзя. Правда, во всем остальном Vice City была совсем недурной игрой.

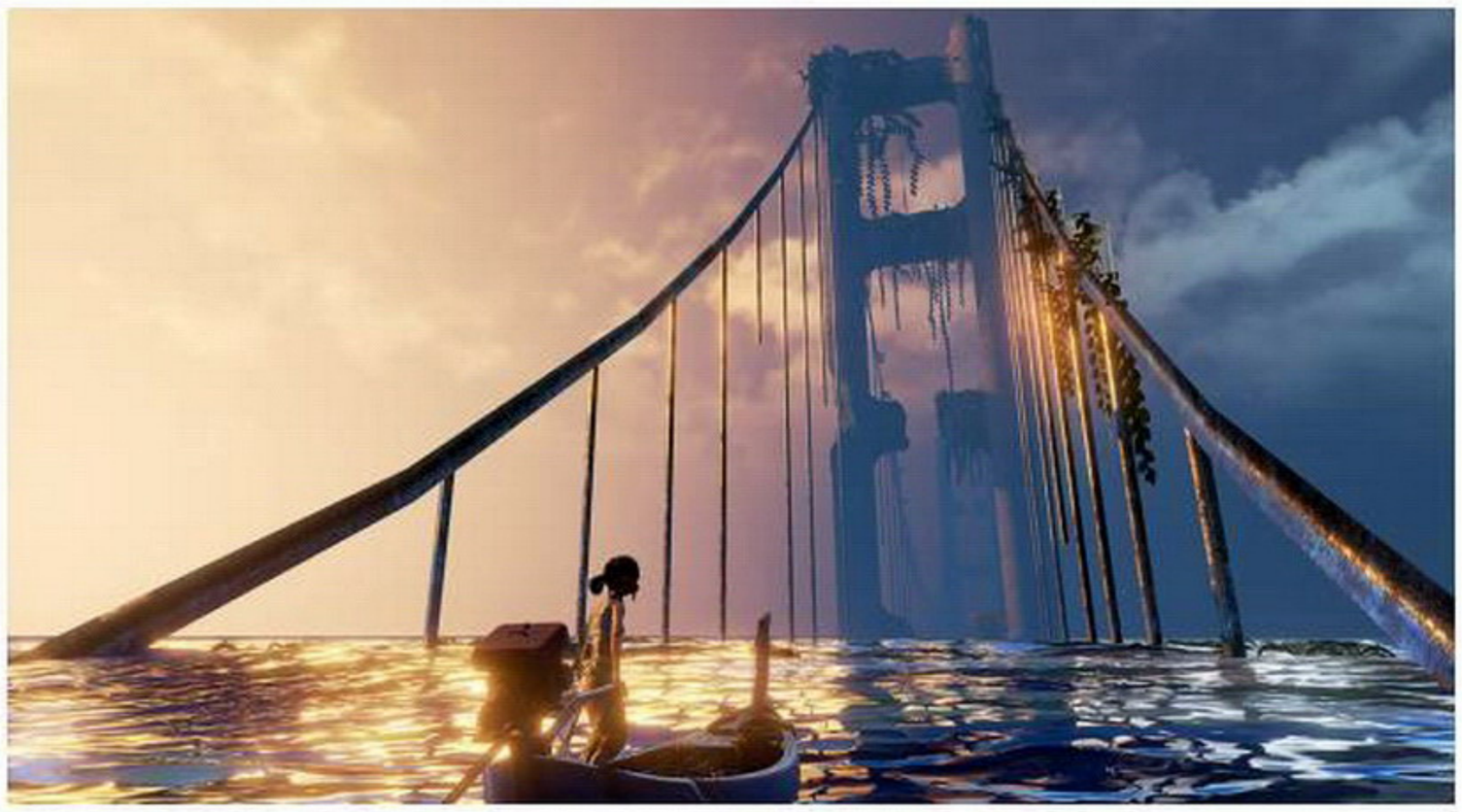
В Submerged та же история. Первые минут пять на мир смотришь чуть ли не с восхищением: где-то в тумане виднеются заброшенные городские достопримечательности, в воде плещутся дельфины и прочая живность. Но взаимодействовать с этим миром нельзя. Никак. Он пуст и мертв. Можно, конечно, сослаться на постапокалипсис и на то, что этот мир и должен быть пустынным и мертвым, но это будет просто самообманом.

При всем при этом выглядит и звучит Submerged неплохо. Более того, музыка и визуальный ряд – единственное, что не дает забросить игру через пять минут после начала. К сожалению, этого катастрофически не хватает, чтобы оправдать все прочие недостатки.

■■■

После знакомства с Submerged остается два вопроса – зачем и для кого сделана эта игра? Видно, что **Uppercut Games** вдохновлялись **Journey** и немножко **Brothers: A Tale of Two Sons**, но в итоге они избрали очень странный путь. Игра не развлекает, не дает никакого эмоционального опыта и оставляет лишь ощущение впустую потраченного времени. Очень жаль. ■

ПОЧТИ ВСЕ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ в мире игры взяты из реального мира. Вот, например, здешняя Эйфелева башня…



…а вот и местный мост «Золотые ворота», который обычно обрушивается в каждом втором фильме-катастрофе

ПОРАДОВАЛО:
— полузатопленный город по-настоящему красив;
— хороший саундтрек.

ОГОРЧИЛО:
— до ужаса предсказуемый и банальный сюжет;
— монотонный и неинтересный геймплей;
— пустой мир, который не хочется исследовать.

ДОЖДАЛИСЬ?
Submerged — скучная и невероятно монотонная игра. Даже прекрасная музыка и картинка не спасают ее от провала. Если вы цените свое время, лучше пройдите мимо.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

4,0

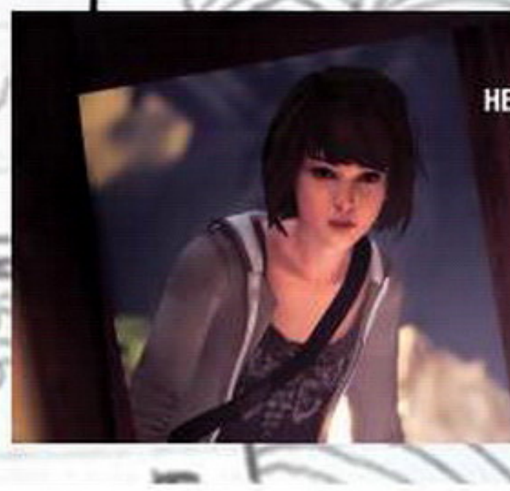
«Плохо»

LIFE IS STRANGE

Episode 4: Dark Room

В ПРЕДДВЕРИИ КОНЦА

АРТЕМИЙ КОТОВ



СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Dual Core 2 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Dual Core 3 ГГц, 2 ГБ, 1 ГБ видео

ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ Square Enix
РАЗРАБОТЧИК Dontnod Entertainment
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
САЙТ ИГРЫ lifeisstrange.com

От эпизода к эпизоду в **Life is Strange** появляется очень мало новых лиц и мест, зато скрупулезно развиваются старые герои и темы. **Dontnod** не нужны постоянные путешествия и рояли в кустах, чтобы двигать историю и поддерживать интерес. Для игр такой подход – роскошь.

Пилотный выпуск дал начало трем сюжетным линиям: трогательной подростковой драме, детективным поискам пропавшей девушки и мистическому триллеру о путешествиях во времени. Эти контрастные цепочки не просто сменяют друг друга, они неразрывно связаны, и авторы лишь тактично переставляют акценты.

Четвертый эпизод должен был привести триединую историю к вершине напряжения, подготовить почву для грандиозного финала. Если вы его уже прошли или совсем не боитесь спойлеров, давайте сверим впечатления.

ПОДОБНО FAHRENHEIT, игра плавно нагнетает чувство грядущего апокалипсиса. К мертвым птицам присоединились выброшенные на берег киты. Зрелище жуткое, но завораживающее. И, вероятно, связанное с закусочной «Два кита», где работает Джойс

БУРЯ СТОЛЕТИЯ

Третий эпизод завершился мощной, но опасной сценой. «Девочка-волшебница» Макс вновь раздвинула границы своих способностей: с помощью фотографии она переместилась в далекое прошлое и помешала отцу Хлои Прайс отправиться на верную смерть. Вернувшись в будущее, она увидела последствия.

Те, кто помнит фильм **«Эффект бабочки»**, увидят в этой сцене совсем уж откровенную цитату. Однако четвертый эпизод все опасения свел на нет. Вместо «американских горок» по альтернативным мирам игра смакует один-единственный, зато как! Приемы из **Gone Home** здесь уместны как никогда. Осмотр дома Прайсов позволяет пережить все промотанные годы, увидеть последствия опрометчивого вторжения Макс. И просмотр **«Бегущего по лезвию»** – как насмешка. Ведь никакие технологии тут не помогут.

Игра постоянно использует образы, отражающие неумолимость времени. Например, во втором эпизоде мы гуляли по мусорной свалке, где на каждом углу чувствовалось дыхание истории. Здесь таким образом стала Хлоя. И даже супер-Макс не в силах это изменить.

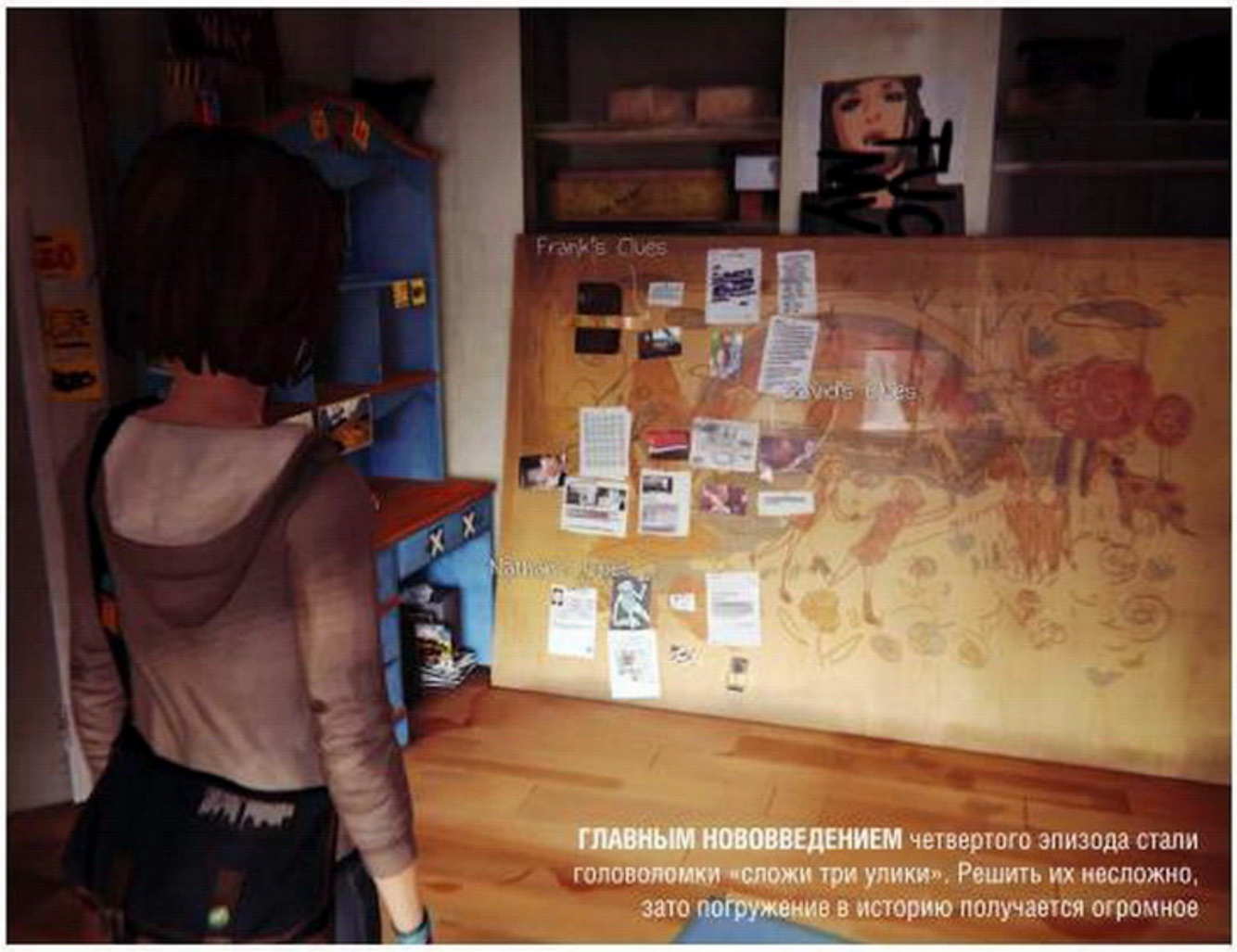
Вывод очевиден: чем серьезнее изменения в прошлом, тем губительнее могут быть последствия. Макс отменяет свой выбор и возвращается к насущным проблемам «родной» реальности. Драма уходит на второй план, акцент смещается в сторону детектива. Мы собираем оставшиеся улики, делаем очередной судьбоносный выбор, решаем целую вереницу несложных головоломок в духе детективных квестов – и узнаем, где искать пропавшую Рэйчел Эмбер. Задачки требуют больше усилий, чем прежде, и теперь не сводятся к «отмотай время, чтобы нормально снять вон ту штуку с высоты».

Но куда важнее то, что сюжет набрал обороты. Ставки выросли, детская игра в детективов стала настоящим детективом, а домыслы сменились чернухой – близкой к реальности и оттого более жуткой. К чести Dontnod, скажем, что они отлично сумели пустить юных сыщиков по ложному следу и «выстрелить» в конце. Но, как и положено в произведениях этого жанра, истинный преступник все время был на виду. И внимательный игрок мог его заранее вычислить.

МЕНЬШЕЕ ЗЛО

Хотя ключевой элемент мозаики пока отсутствует, многие выводы можно сделать уже сейчас. Life is Strange в первую очередь игра о людях. Поначалу жители Аркадия-Бэй могут показаться группкой клише, собирательным образом персонажей американского кино. Однако история заботливо уделяет внимание стольким героям, скольким возможно. И уже сейчас в LiS осталось мало ходячих штампов, да и те в основном в массовке.

Здесь нелегко просто ткнуть пальцем в героя и сказать: «Вот он – плохой». Параноик Дэвид Мэдсен вызывает скорее сочувствие, чем раздражение. Наркоторговец



ГЛАВНЫМ НОВОВВЕДЕНИЕМ четвертого эпизода стали головоломки «сложи три улики». Решить их несложно, зато погружение в историю получается огромное

ГОЛУБОЙ ЦВЕТ В ИГРЕ — самый «теплый». Он связан с невинностью и шансом кого-то спасти. Голубая бабочка, голубая птица, голубая ручка Кейт, заколка Джойс... голубые волосы Хлои

КОГДА ЭВАНА ТРЕБОРНА ЗАНЕСЛО в престижный клуб, это было вполне органично. Но что же с Макс? Возможно, символ здесь куда важнее причины: спираль в игре — признак неотвратимого зла (смерч из видений Макс, «заслуги» самого клуба Vortex)

Фрэнк любит собак и как-то сумел влюбить в себя Рэйчел. Стервозная Виктория прячет в себе гика и способна признать свои недостатки. Даже с гадкой семейкой Прескотт не все так просто. Верно и обратное: положительные герои порой сами оказываются под вопросом.

Взять, к примеру, Макс. В четвертом эпизоде есть замечательный диалог, где ее (снова) сравнивают с супергероем. Главный же вопрос в этой теме задала сама Макс еще в третьем эпизоде: вправду ли она помогает людям или она просто лицемер, добравшийся до власти, – как Прескотты?

К сожалению, в характере Макс до сих пор есть что-то от белой вороны. С одной стороны, ее фамилия (Колфилд) все объясняет и прямо-таки обязывает. Макс – в своем роде фотограф, который пытается запечатлеть целый город аж в четырех измерениях. Она использует свои силы, чтобы менять композицию, ракурс и гамму. Но она будто за кадром. Даже глубокие потрясения не сказываются на ней. Скажем, последствия одной из смертей свелись лишь к паре строчек в диалогах и отстраненному замечанию при виде мертвого цветка. Что в четвертом эпизоде? Даже если Макс убивает и возвращается в исходный мир, ее реакция быстро «заминается». Сильно ли ее впечатлило посещение «проявочной»? Не особо.

Макс будто не способна на по-настоящему глубокие переживания. А ведь она не раз сталкивается с собственным бессилием перед временем, с пугающей неопределенностью, с потерей. За примером ходить не надо: тот же Ринтаро Окабэ из **Steins;Gate** не смог избежать влияния этой ноши.

ОДНА ИЗ САМЫХ СИЛЬНЫХ СЦЕН В ИГРЕ. Она учитывает последствия сразу нескольких выборов и сама имеет целую пачку судьбоносных исходов. А главное — ее можно перематывать сколько угодно

А Макс пока все нипочем. Даже силы она использует, только чтобы изменить чужие судьбы. И именно люди вокруг нее страдают или выигрывают от выбора игрока. Макс не меняется.

■■■

Однако у Dontnod впереди еще целый эпизод. Выложив на стол главный козырь детективной ветки, все самое интересное они оставили на конец. Как герои выпутаются из сложной ситуации? Откуда у Макс мистическая сила? Чем обернется смерч? Как эта странная история повлияет на Макс и весь Аркадия-Бэй? В конце концов, насколько мощный ураган последствий может вызвать щелчок мышки игрока?

Чем бы все ни обернулось, Life is Strange уже встряхнула жанр «интерактивного кино». При ограниченных средствах французы сумели рассказать историю, которая захватывает, волнует, заставляет одновременно забыть и задуматься о времени. Концовка определит то, восхищает нас история Макс или разочаровывает...

Но равнодушными останутся немногие. ■

King's Quest
Chapter I
A Knight to Remember

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Core 2 Duo 1,8 ГГц, 1 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Core i3 2,9 ГГц, 2 ГБ, 512 МБ видео

ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ Sierra
РАЗРАБОТЧИК The Odd Gentlemen
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One
САЙТ ИГРЫ sierra.com/kingsquest

ТОГО ЛИ КОРОЛЯ МЫ ЖДАЛИ?

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

Второго пришествия полузабытой компании **Sierra** больше всего ждали поклонники классических квестов тех времен, когда такие игры звались еще квестами, а не «приключениями». **King's Quest**, **Space Quest**, **Leisure Suit Larry**, **Gabriel Knight** – как много в этих названиях!

И к «пилотному» началу возрожденной серии о приключениях короля Грэхема приближаешься с невольной опаской. Не зря ли затеяли воскрешать героев прошлого?

ДЕРЕВЕНЬКА НЕВЕЛИКА, всего три лавки. А в центре – саженец, дающий Грэхему возможность пофилософствовать

СХОРОНИТЕ МЕНЯ ПОД ОДЕЯЛОМ

Из классического путешествия рыцаря Грэхема за зеркалом Мерлина сделали учебный уровень. В длинном и совершенно прямом коридоре логова дракона равномерно расположили всевозможные испытания: вовремя нажать на кнопку, вовремя нажать на кнопку... ну и, для закрепления, еще разок нажать на кнопку!

От классического квеста здесь лишь одна головоломка – в нужном порядке совершить три действия. Попутно нас неведомо зачем обучают тактике скрытного прохождения: Грэхем прыгает в кровать и укрывается с головой одеялом, чтобы дракон его не заметил. Между прочим, за всю игру нам не встретится больше ни одной кровати.

Все завершается сценой погони, и самое сложное в ней – приспособиться к консольному управлению в «перевернутом» виде. Апофеоз натянутости происходящего – два *одинаковых* барабана. Если покрутим неправильный, сразу умрем.

Напоследок нас ждет ставший притчей во языцех выбор судьбы дракона: ослепить, отвлечь или отпустить на волю. Но сказывается он лишь на последующем разговоре между очень старым королем Грэхемом и его внучкой Гвендолин.

Однако если тут у вас возникнет желание закрыть игру и забыть о ней – не делайте этого.

Это было бы большой ошибкой.

ШЛЯПА, ПЛАЩ, МОРСКАЯ СВИНКА

Когда King's Quest выбирается из геймдизайнерского музея, мы прямо-таки слышим, как она вздыхает с облегчением. И мгновенно развертывает красочный и сказочный мир.

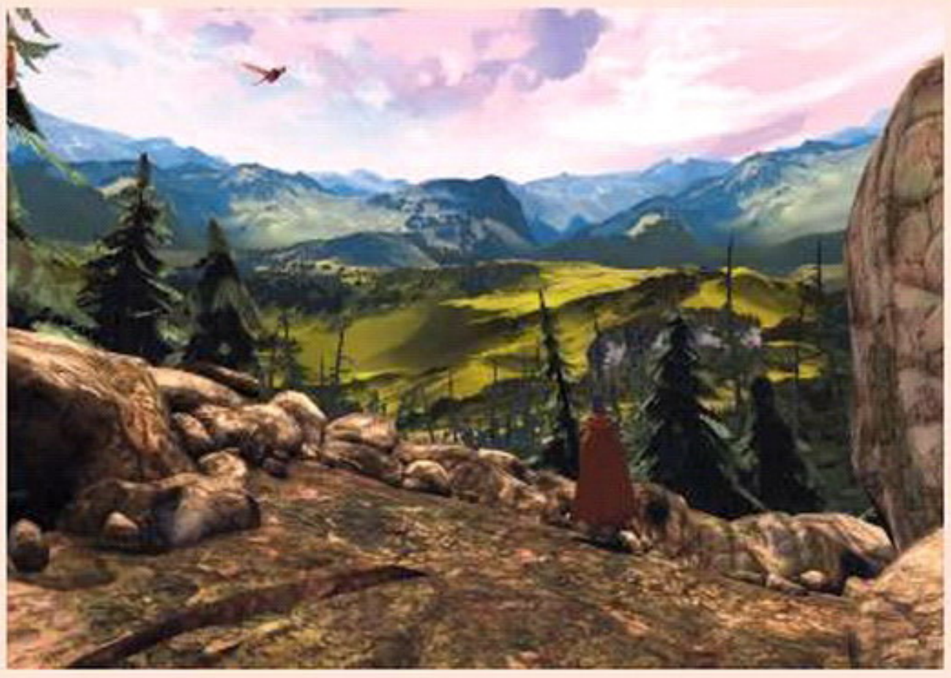
Наш герой – еще не король Грэхем и даже не рыцарь Грэхем. И от рядового крестьянина его отличают только сшитые мамой шапочка с пером и плащ с сотней карманчиков, куда он запросто прячет огромную тыкву или исполинский пирог. Вместо геройского скакуна у него нечто вроде здоровенной морской свинки, к тому же она почти сразу теряется, и дальше мы топаем пешком.

Грэхем прибывает в Давентри на состязание за право стать рыцарем при дворе короля Эдварда. Наследника у правителя нет, так что со временем доблестный герой может сам стать властителем. И становится даже странно, что откликнулось всего пять кандидатов.

Королевство еще не в полном упадке, как в самом начале классической King's Quest, но тревожные признаки уже есть: в лесах рыщут волки, часть тропинок заросла непроходимым кустарником, все мосты пропали. Вдобавок турнир перенесли на предшествующий назначенному день, а значит, на торжественный парад уже не успеть.

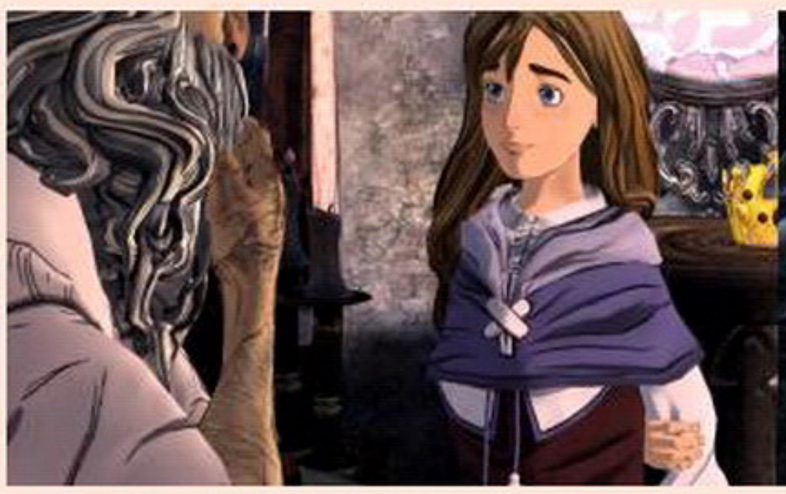
Грэхему предстоят встречи с кучей персонажей – все они яркие, запоминающиеся и забавные. Связанные с ними истории – веселые и трогательные, неожиданные и трагичные. Многих наших спутников и соперников происходящие события и разговоры раскрывают с новой стороны.

Зачастую нам предлагают выбор. На дальнейшую игру и сюжет он почти



ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД НА ДАВЕНТРИ. И на дракона, который пока что свободен и видит обоими глазами

У ГВЕНДОЛИН – СВОЙ ПОЕДИНОК со старшим кузеном. Помогут ли дедушкины рассказы ей не проиграть?



ДЕДУШКА рассказывает внучке сказку о своем героическом прошлом. Всем бы таких дедушек!

ОПАСНАЯ ЗВЕРЮГА, к счастью, уже мертва. А то как бы с ней справился слабый и неуклюжий Грэхем?

ЛЯГУШКА ОЧЕНЬ НЕОБХОДИМА этой парочке: старушке – для зелья, старичку – чтобы... съесть

не влияет, но могут измениться диалоги и отношение персонажей. И хочется же поиграть с диалоговыми ветками и попробовать притащить карлику-торговцу в качестве колеса не огромный пирог, а круглую столешницу... Но для этого надо начать игру сначала, потому что у нас всего одна ячейка сохранения, вернее, автосохранения.

Не так это и страшно. Запороть игру невозможно, погибнуть тоже, поскольку возмущенная Гвендолин требует от дедушки «рассказывать правильно». Да и королевские войска симпатизируют Грэхему и не дадут ему проиграть. Не пришли первым в гонке? Пожалуйте на очередной круг. Упали с летающего острова? Вот вам плотик. Проиграли в настольной игре? Не считаем, пробуйте сначала. А элементов платформера и пресловутых QTE-вставок немного, и они не особенно сложны.

ПО-ХОРОШЕМУ ИЛИ ПО-ПЛОХОМУ?

Игра честно пытается время от времени ставить перед нами нравственный выбор. Получается не всегда.

В единственной жилой деревеньке мы знакомимся с тремя торговцами. Румяный пекарь олицетворяет доброту, парочка старичков-алхимиков – ум, а энергичная девушка-кузнец – силу. У всех есть товары, которые могут нам помочь в прохождении. Но купить мы можем лишь один из них.

Казалось бы, прекрасная развилка! Выбираем путь и оставляем прочие варианты на последующие прохождения. Увы, на самом деле выкупить и использовать нам придется весь ассортимент. Как только у нас кончаются золотые монетки, мы как бы случайно получаем новую – вот просто находим на земле.

Самая, пожалуй, крупная развилка связана с добычей глаза ужасного монстра. Вариантов несколько, мы даже получим самый ценный глаз, когда он уже не будет нужен (разве что еще пару строчек диалогов инициирует). Но нам все равно придется и подружиться с троллем, и помочь охотнику, и пройти через темный лес – не сейчас, так потом, иначе до финала не добраться. Мы можем собрать сразу несколько глаз, и выбор сведется к тому, какой из них мы предъявим на турнире. И какую из заготовленных забавных сценок увидим.

Будем придерживаться избранного пути, и соответствующий торговец под конец игры нас похвалит, а прочие покритикуют. Но все трое дружно предложат помощь в последнем сражении. И все – не бескорыстно!

Все, что касается квестово-головоломочной части, срежиссировано с замечательной точностью и фантазией (не забываем про сценарий в 640 страниц!). Важных и неважных задачек попросту нет, все увязано в единую сеть, и движемся мы не по прямой, а по весьма причудливой линии, которая к тому же может быть совсем другой при повторном прохождении. Портит впечатление лишь куча предметов, оставшихся валяться в инвентаре после решения всех задачек. Запас на будущее?

■■■

В отличие от привычных приключений нового поколения, где даже делать особо ничего не нужно, главное – иногда нажимать кнопку, King's Quest: A Knight to Remember нагрузит нас самыми разными видами занятий. И щедро наградит за каждую победу! И хоть мир, в который мы попали, не слишком похож на старое доброе королевство Давентри, а знакомые герои оказались немного другими – в таком виде у них ничуть не меньше прав на существование. ■

ПОРАДОВАЛО:
– замечательная волшебная сказка;
– многовариантные задачки;
– яркие интересные персонажи, прекрасно озвученные;
– оригинально обыграны смерти и проигрыши.

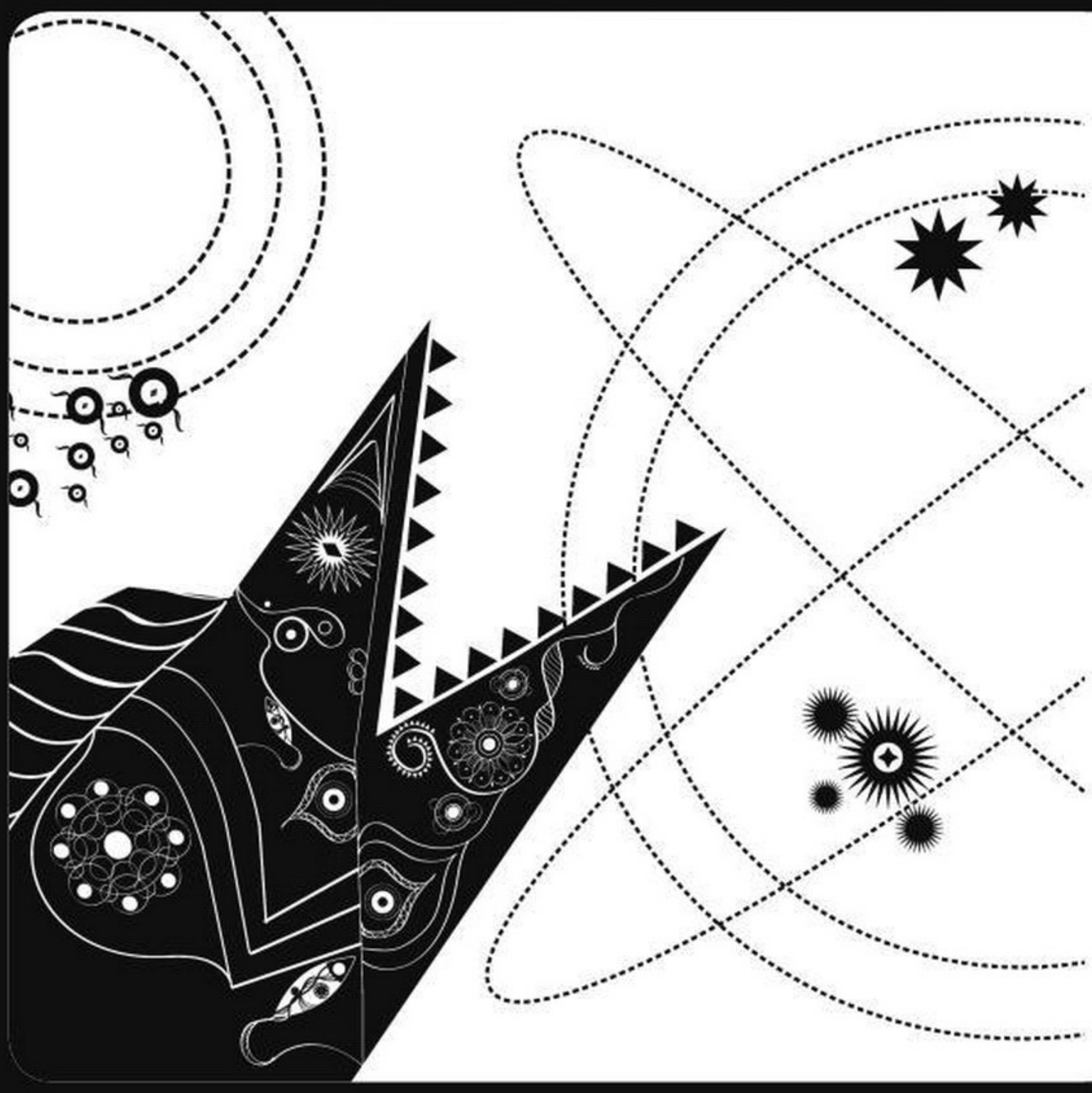
ОГОРЧИЛО:
– стоимость полной серии несколько... странная;
– перевод возложен на крепкие плечи энтузиастов;
– диалоги и ролики нельзя пропустить;
– все сюжетные развилки расходятся не так уж и далеко;
– мышь не нужна.

ДОЖДАЛИСЬ?
Первую часть возрожденной игры трудно счесть идеальной, особенно если играть в нее на PC. Но в ней есть главное – обаяние забавной и трогательной волшебной сказки. Есть праздничная яркость мира и захватывающие приключения, замечательные персонажи и многовариантные задачки. И надежда – надежда на то, что все недостатки в следующих сериях сойдут на нет. Ведь это всего лишь начало.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,5
«Хорошо»

ДВА ЦВЕТА **ИДЕИ**

Как сделать платформер без слов и кнопки прыжка



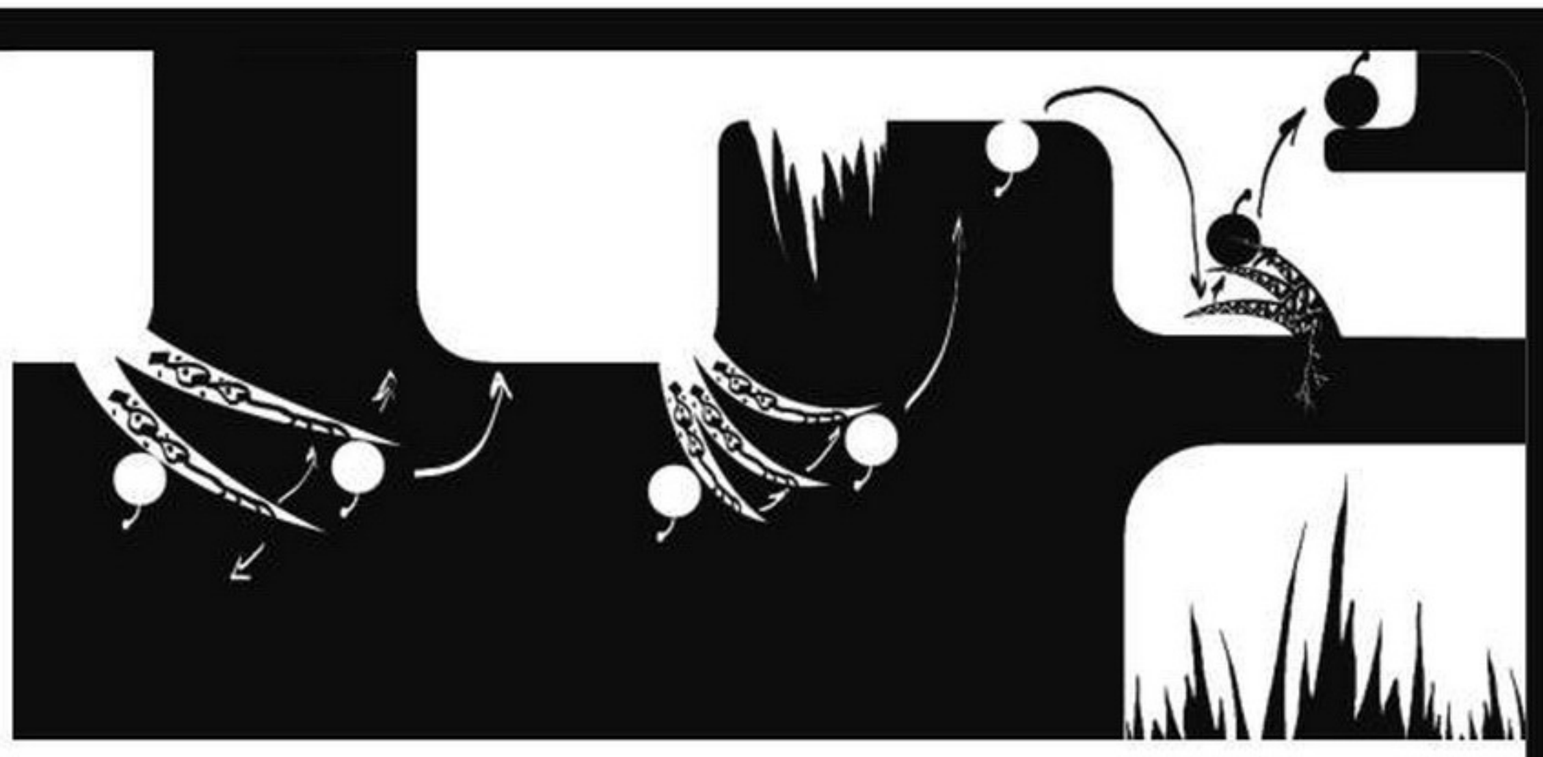
Привет, мы питерская студия IzHard Team и сейчас работаем над черно-белым платформером OVIVO. В рамках проекта нам иначе взглянуть на такие привычные вещи, как управление, игровое пространство и интерфейс. Дело в том, что мы взяли идею платформера и нарочно «забыли» о классических методах ее реализации – например, полностью отказались от прыжков по нажатии кнопки и передачи истории через текст.

Для нас очень важно сделать игру простой и лаконичной, по возможности мы отсекали все лишнее и пришли вот к чему. Мы наметили три главных элемента OVIVO, с которыми было важно разобраться при работе над игрой: базовая механика, нарративный дизайн и планировка уровней.

ПОЧЕМУ У НАС НЕОБЫЧНОЕ УПРАВЛЕНИЕ

По нашей задумке, в OVIVO нельзя прыгать, а весь мир игры состоит из объектов только двух цветов. Мы позволили главному герою по воле игрока преодолевать границу между цветами, совершать своп. На белом цвете гравитация работает вниз, на черном – вверх. Своп придает импульс герою. За контуром импульс и его вектор сохраняются, сопротивляясь обратной гравитации.

Смоделировать действие сил гравитации на главного персонажа во многом



помогли уже встроенные в Unity физические возможности, но все же для более реалистичного взаимодействия потребовалось подбирать коэффициенты самим и использовать реальные формулы из учебника физики.

Чтобы реализовать смену гравитации при перемещении персонажа, на каждый добавленный объект мы наложили коллайдеры (свойство объекта, срабатывает по соприкосновению с геометрией уровня), один из которых по триггеру менял направление гравитации, а второй отвечал на за «твердость» разных вещей на уровне и по координатам персонажа включал/выключал осязаемость. Для оптимизации на сцены добавляются только объекты черного цвета, тем самым сокращая количество спрайтов вдвое.

Игроку же нужно знать только одно: герой качается на струне контура и наращивает свой импульс, а значит – и высоту подскока. Так он двигается по уровням, преодолевая препятствия. Ландшафт в OVIVO должен не только бросать игроку вызов, но и передавать информацию, ощущаться частью повествования.

КАК РАССКАЗАТЬ ИГРОКУ ИСТОРИЮ

Текста в OVIVO не будет – только абстрактный арт и абстрактный звук, чтобы историю смог понять игрок любой культуры. В плане музыки мы работаем с эмбиентом – необходимо полное отсутствие вокала и вообще намека на присутствие человека.

В визуальном плане мы привязаны не только к цветам, но еще к символам и маркерам. Все повествование мы стараемся передать через картинку, поэтому наша задача – построить сторителлинг через геймплей и образы, без слов. И главным художественным методом становится символизация повествования.

Для нас важна форма и пластика объектов, с ее помощью можно передать информацию и настроение. Главный герой в OVIVO неспроста похож на воздушный шар. Ему намного проще перемещаться по плавным геометрическим формам. А вот острые углы, колья и ребристые поверхности для героя опасны, и игрок чувствует тревогу на ассоциативном уровне.

Тем не менее мы хотим, чтобы игрок сам связывал игровые события, следил за ними и трактовал их по-своему. В процессе прохождения перед ним разворачивается история давно забытого мира. Его рождение, детство, юность, зрелость, старость и смерть произойдут на наших глазах. Силуэты диких зверей сменят разумные существа. Деревья с их разветвленными лабиринтами ветвей уступят место монолитам каменных зданий – цивилизация в истории OVIVO подчинит себе природу. История «от рождения к смерти» – единственное, что можно понять однозначно в OVIVO.

КАК СТРОИТЬ УРОВЕНЬ, ОТТАЛКИВАЯСЬ ОТ ПОВЕСТВОВАНИЯ

Цвет в OVIVO – это способ передать не только повествование, но и пространство, куда игрок может загнать героя. Здесь полностью пересматривается концепция препятствий. И художник, и дизайнер уровней этот момент должны четко представлять. Игрок ограничен только формой уровня и гравитацией. Стены его точно не удержат. Он просто пройдет их насквозь. Цель художника – нарисовать ландшафт с расчетом на то, что линия стыка между черным и белым цветом и есть главное игровое поле, где решается большинство задач.

Уровни проектируются исходя из места в повествовании, которое они иллюстрируют. Это самое начало игры? Тогда простые геометрические формы, массивные объекты, организующие пространство, и малое количество деталей объяснят игроку, что все еще впереди, мир только появился.

Прежде чем подступиться к левел-дизайну и арт-дирекшену, мы их проанализировали. Если перенести картинки на экран достаточно просто, то сделать так, чтобы это еще и заигрывало с воображением игрока, – сложнее. Нужна фантазия. Необходимо разобраться, как устроен человеческий глаз. В OVIVO мы хотим так или иначе задействовать идею с оптическими иллюзиями, поэтому изучаем дополнительную литературу – вспомните все эти картинки в духе нереальных фигур Эшера. ■

ЖИВИ ХОРОШО, ЖИВИ ДЛЯ СЕБЯ

ВСЕ О ЖАНРЕ СУРВАЙВАЛОВ

ПАВЕЛ БАЖИН

В прошлом номере журнала, в рамках рассказа о E3, мы несколько раз упомянули странные слова типа «сурвайвал» и «сурвайвал-крафт». Конечно, в наше время эти термины достаточно часто бывают на слуху, чтобы игроки к ним привыкли. Но сам жанр для многих остается загадкой. Откуда он появился? Какие игры к нему относятся? Есть ли там что-то интересное? Именно на эти вопросы мы и попытаемся ответить в данной статье, а начнем, понятное дело, именно с названия.

УЖЕ В ДЕВЯНОСТЫХ
игры о выживании охотно разбавляли более простыми жанрами. Например, Savage: The Ultimate Quest for Survival, несмотря на говорящее название, был скорее экшеном про льва, чем настоящим «выживастиком»

СЕКРЕТ ИМЕНИ

Название жанра – это важно. Очень неудобно каждый раз, говоря об игре, определять ее как «клон DayZ» или «клон Minecraft», тем более что многие из них вовсе и не клоны. В 1990-х была такая же ситуация, когда появился жанр шутеров: первые Quake и Unreal называли не иначе как «клонами Doom». Шутерам повезло, им придумали короткое и легкое название. Увы, играм про выживание повезло гораздо меньше. В лучшем случае они войдут в историю под названием «сурвайвал» (англ. survival – выживание). Однако все чаще в статьях и разговорах начинает упоминаться термин «сурвайвал-крафт», так как сейчас крафтинг предметов и строительство стали уже практически обязательным атрибутом жанра. Попробуйте просклонять это словечко по падежам – то еще развлечение.

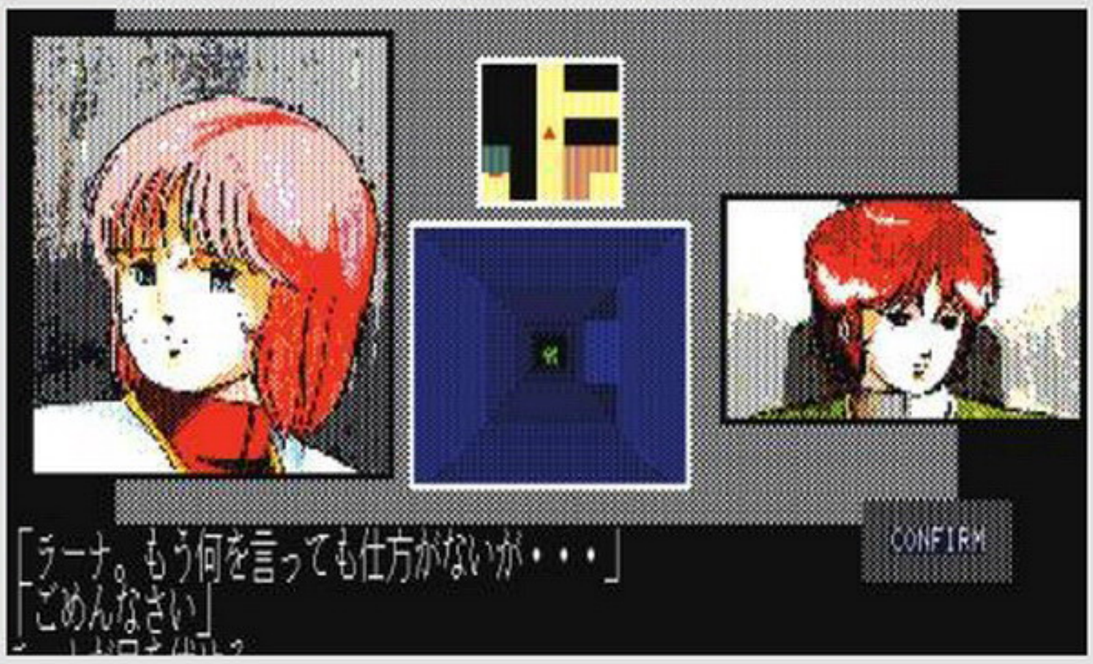
Русские названия в компьютерной терминологии приживаются очень плохо. И даже термин «боевик», еще в докомпьютерную эпоху придуманный для замены слова «экшен», так и не прижился за пределами кинематографа. Можно спросить любого: если боевик – значит речь идет о кино, если экшен – про игру. Хотя жанр один и тот же.

Да и что тут придумаешь? Попытка придумать аналог слову «шутер» вылилась в замечательное слово «стрелялка». Для игры на выживание аналогом, надо понимать, будет «выживалка». Нет уж, лучше пусть будет сурвайвалом.

Шумиха с клонами DayZ и Minecraft поднялась недавно, и может показаться, что тема совершенно новая, раз уж даже с терминами до сих пор не определились. Однако это не более чем заблуждение. Эти игры лишь устроили встряску на рынке, возродив к жизни жанр, существующий практически с самого зарождения игровой индустрии.

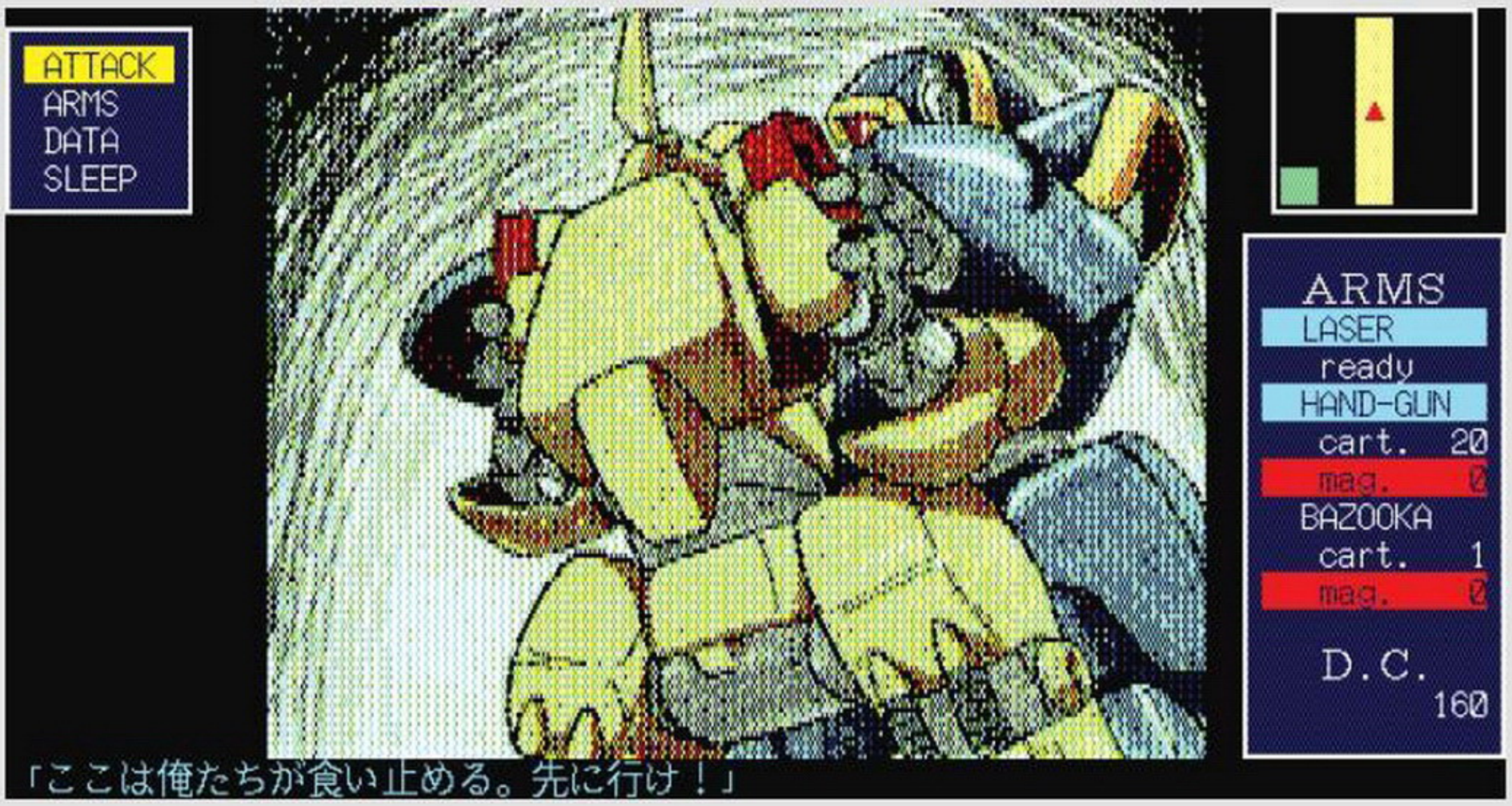
ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Если бы лет тридцать тому назад вы захотели узнать, что нового может предложить жанр сурвайвалов, то удивились бы, насколько богатым оказался выбор. Даже нынешнее название пришло прямиком из тех времен, разве что тогда был в ходу термин сурвайвал-адвенчура (приключенческая игра на выживание). Сложно сказать, с чего именно все началось, но лично мы рискнем сде-



ВИДИТЕ СИНИЙ КОРИДОР ПОСЕРЕДИНЕ? Так выглядела «полигональная 3D-графика» Carmine, последний писк технологической моды середины восьмидесятых. А зеленая клякса в конце коридора – страшный и жуткий монстр

BURNTIME БЫЛА настолько по-хорошему адской игрой, что некоторые поклонники до сих пор ждут продолжения



ПОНЯТНОЕ ДЕЛО, НАПУГАТЬ игрока зеленой кляксой было проблематично, поэтому бои проходили (в текстовом режиме) на фоне какой-нибудь особо устрашающей картинки. Например, на фоне такого вот неизящного робота

лать ставку на проект 1983 года под названием Panorama Toh.

Одни считают Panorama Toh родоначальником жанра jRPG (потому что японская), другие – родоначальником жанра ролевых экшенов, потому что именно ее создатель, японец Ёшио Киа, первым додумался добавить в ролевую игру систему сражений в реальном времени. Сами разработчики Panorama Toh определяли ее как фэнтезийную ролевую игру. Тем не менее у проекта было несколько характерных признаков игры про выживание.

Вооруженный пистолетом главный герой должен был добывать еду, отдыхать, отстреливаться от враждебной фауны, избегать ловушек дикарей, искать батарейки для фонарика. Если героя кусала змея, а противоядия не было, оставалось только беспомощно лежать на земле и орать, чтобы его кто-нибудь спас. В общем, жизнь в мире Panorama Toh была насыщенная и часто баловала игрока разными сюрпризами. В основном неприятными (скажем, новый способ умереть), но иногда и весьма интересными (например, посещение порномагазина с просмотром эротического изображения, выполненного с помощью ASCII-графики).

Конечно, Ёшио Киа был гением, но думается, что появление игр, подобных Panorama Toh, было делом неизбежным. Противостояние человека враждебному окружению всегда было краеугольным камнем сюжета большей части игр. Единственное отличие сурвайвалов – привнести в эту концепцию чуточку реализма, сделав главного героя обычным смертным, а не Терминатором, уничтожающим врагов целыми пехотными дивизиями.

Кроме того, доисторическая графика не давала геймдизайнерам слишком разгуляться, заставляя их искать новые решения в механике. Разнообразные заботы, такие как поиск еды и убежища, патронов и медикаментов, оказались не менее увлекательными, чем однообразное избиение монстров. Порой разработчики так увлекались, что созданные ими игры начинали относить к категории симуляторов. Например, вышедшую в 1985 году **Wilderness: A Survival Adventure**, несмотря на говорящее название, часто относили именно к жанру симуляторов.

В роли пилота разбившегося самолета вы должны были отыскать сторожевой домик рейнджеров, отмеченный на карте. Вот только где именно находитесь вы – можно было догадаться лишь косвенно, изучая окрестности и пытаясь по характерным признакам определить район своего местонахождения. Графика практически отсутствовала, общаться с игрой приходилось путем ввода текстовых сообщений, но это все равно был невероятно глубокий и дотошный симулятор выживания на дикой природе.

Игрок мерз и искал способ согреться, промокал до нитки, потел в жару и принимал солевые таблет-

ФИНСКИЙ «ВЫЖИВАСТИК» UnReal World. Раньше графика и вовсе была собрана из текстовых символов. То, что вы видите сейчас, большой прогресс

ФОРМАЛЬНО HORIZON: ZERO DAWN была не первым крупнобюджетным «выживастиком». H1Z1 от Sony статус беты уже давно не мешает бить рекорды по доходности. Впрочем, проблема все та же: как и в случае с Infestation, это лишь скороспелая попытка разбогатеть на волне популярности DayZ

СЕГОДНЯ У ЖАНРА сюрвайвал-хорроров не все гладко. Возможно, возвращение к корням поможет ему найти новый путь. Лучшим примером служит по-настоящему леденящий кровь сюрвайвал The Forest

ки для восстановления водно-солевого баланса. Искал воду, обеззараживал ее, а если забывал – заболевал. Мог подхватить малярию, сломать ногу, получить ранение в схватке с медведем, а потом удивляться – почему игра постоянно напоминает ему о том, что его герой чувствует плохой запах? Может, где-то скунс пробежал? Ой, да у нас гангрена и нога гниет заживо!

Сурвайвал-рогалики

Жанр roguelike всегда был близким родственником сурвайвалов, так что появление сурвайвал-рогаликов было просто неизбежным. Получившийся в итоге скрещивания результат можно было бы назвать сурвайвал-аркадами, если бы за их простой мультяшной графикой не крылся оскал по-настоящему хардкорных проектов.

На первом месте стоит знакомая всем **Don't Starve**, возвращающая нас в старые добрые восьмидесятые. Одна жизнь. Куча возможностей ее сохранить. Но в итоге вы все равно умрете. Вторым примером успешного сурвайвал-рогалика можно назвать готовящуюся к выходу The Flame in the Flood.

В 1986 году разработчики Carmine догадались добавить к сурвайвалам сюжет, и игра стала прообразом будущего жанра сурвайвал-хорроров. Хотя Миками при разработке Resident Evil вдохновлялся Sweet Home.

Малый запас здоровья, очень ограниченный запас патронов, постоянное чувство опасности… И жуткие враги, порожденные мрачной киберпанковской вселенной, от биокукол до традиционных для японцев шагающих роботов. Этакий древний вариант Dark Souls – лютый хардкор, а учитывая, что те времена сами по себе были хардкорные, в Carmine вообще не мог играть ни один нормальный игрок. Даже после десятого раза прохождение не становилось легче. Полная случайность многих моментов игрового процесса просто не давала возможности подготовиться к встрече с опасностью.

ПОВОРОТНЫЙ МОМЕНТ

1980-е заложили почти все основные элементы для всего нынешнего многообразия игр на выживание. Даже зомби, пик популярности которых пришелся на двухтысячные, посетили сурвайвалы не с выходом Minecraft, а чуточку раньше, в War of the Dead 1987 года. Игра была уже не экспериментом «с элементами», а первым полноценным представителем зарождающегося жанра сурвайвал-хорроров.

Популярные сейчас идеи строительства собственного мира также были знакомы разработчикам восьмидесятых. В те времена с этим дело обстояло удобнее – простая графика поощряла самые смелые эксперименты. Можно вспомнить и примитивную Utopia 1981 года, и культовую Populous 1989-го. Если бы кто догадался сложить эти идеи вместе, прорыв в жанре сурвайвалов мог произойти лет на двадцать-тридцать раньше. Но никто так и не сложил. Почему? Вероятно, технологии были не готовы, ну или просто не повезло. Гипотез можно придумать целую кучу, только сейчас уже все равно ничего не докажешь.

Поэтому приходится констатировать факт: в 1990-х прародители современных сурвайвалов так и не объединились в нечто большее, породив вместо этого множество смежных поджанров. Сурвайвал-хорроры ушли в направлении экшенов, сделав упор на совершенствование сюжета, графики и боевой системы. При этом они потеряли и характерный для чистых сурвайвалов открытый мир, и широкий ассортимент возможных действий, а взаимодействие с окружающей средой и менеджмент ресурсов свелся до поиска патронов и аптечек.

Roguelike-игры, ласково прозванные нашими игроками рогаликами, вообще отказались от развития, решив законсервировать признаки жанра и сохранить его чистоту. Неудивительно, что по мере эволюции игр рогалики начали восприниматься в виде этаких хардкорных проектов, где тема выживания выражается лишь в наличии одной жизни.

И даже чистокровные сурвайвалы вместо поиска подходов к массовому игроку предпочли забиться в узкую нишу симуляторов. Характерным примером того периода является сурвайвал-адвенчура Robinson's Requiem (1994) и ее сиквел Deus (1996; не путать с Deus Ex).

По части геймплея эти игры были ближе к своим суровым хардкорным предкам из восьмидесятых. Игроку приходилось следить за своим персонажем, как… собственно, как за самим собой. Герой игры имел такие параметры, как температура и артериальное давление, у него могли расшалиться нервы, он мог заболеть и мучиться от боли и бессонницы.

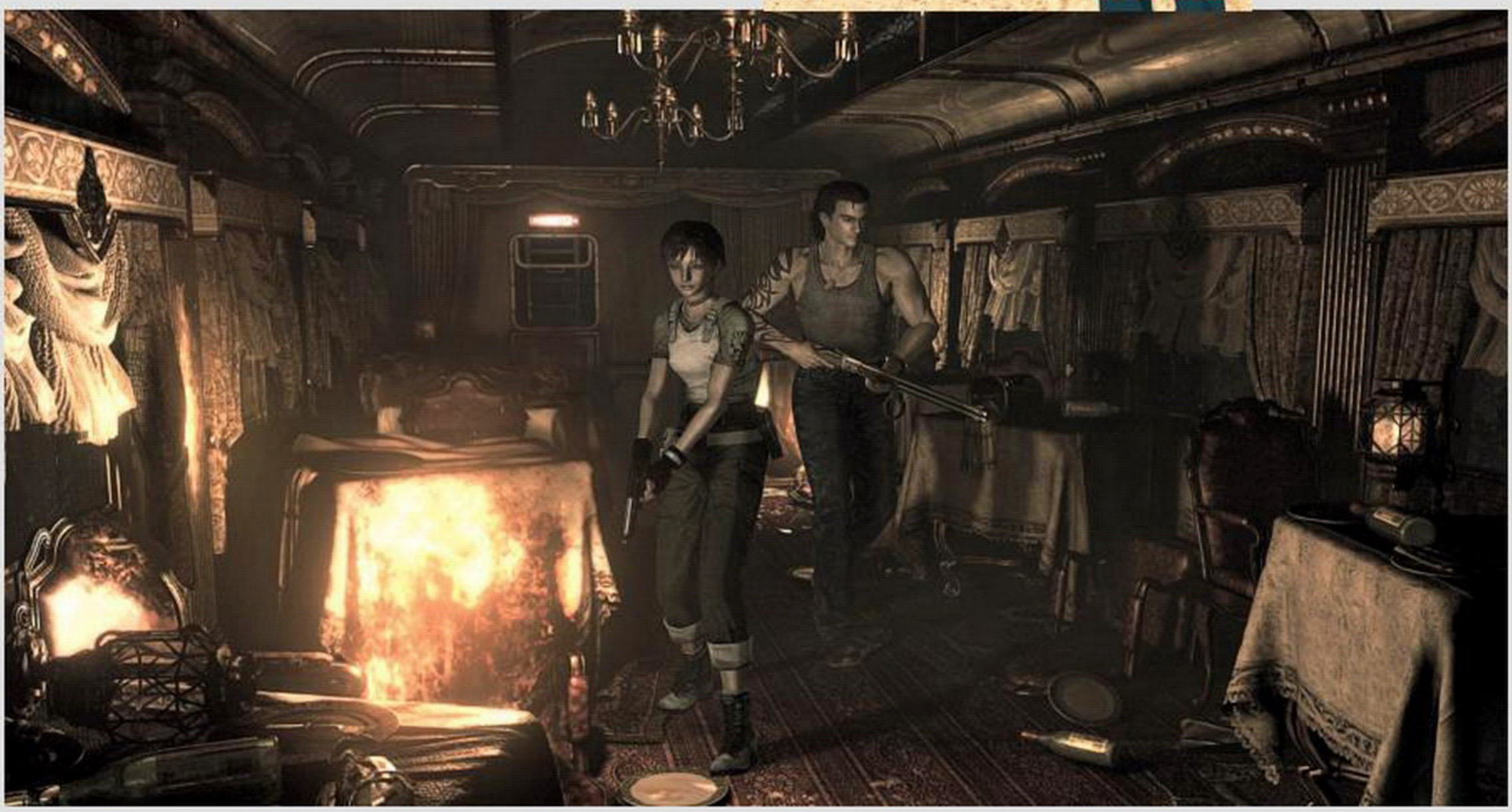
Если же его ранили, а рана загноилась и началась гангрена, он мог запросто отпилить себе руку или ногу с помощью ножа. Жуть? Нет, настоящая жуть случалась, когда на героя нападали вороны и выклевывали ему глаз. В студии Silmarils работали настоящие садисты: мир в их сурвайвалах был настолько жесток, что запас транквилизаторов в рюкзаке становился единственным доступным персонажу способом хоть как-то примириться с окружающей действительностью. Для игрока проекты Silmarils также становились настоящим испытанием. Сложность была очень высокая, так что освоиться с управлением и начать получать удовольствие от приключений мог далеко не каждый.

Одновременно с Robinson's Requiem вышел еще один симулятор выживания, куда менее мрачный и даже в чем-то забавный. Это был симулятор волка, и назывался он просто – Wolf. Как и положено волку, он не заботился ни о кровяном давлении, ни о стрессах, и уж лапу себе отпиливать он точно не собирался. В отличие от людей с их высокими и сложными потребностями интересы этого глупого животного сводились к трем вещам: пожрать, продвинуться вверх по иерархии и спариться с самочкой.

Однако за простотой жизни рядового волка скрывалось множество нюансов. Например, охота требовала грамотного использования нюха и слуха, чтобы вернуть-

РЫНОК СУРВАЙВАЛОВ ОКАЗАЛСЯ ОГРОМНЫМ. Хватило здесь места и «идейным» разработчикам, и халтурщикам. В том числе таким, кто завлекал народ аттракционами в духе отрубания конечностей, – камень в огород Reign of Kings

НА NDS ВЫШЛА ЦЕЛАЯ СЕРИЯ аркадных сурвайвалов Lost in Blue. Графика на устройстве такая же, как в восьмидесятых-девяностых, поэтому разработчикам приходилось завлекать игроков геймплеем



ся целым и с добычей, не напоровшись на выстрел охотника. Отношения в стае требовали не только умения драться за лидерство, но и некоторого стратегического планирования.

ЭКСПЕРИМЕНТЫ ПРОДОЛЖАЮТСЯ

Хотя большая часть сурвайвалов разбежалась по смежным жанрам, идеи игр на выживание продолжали развиваться. Тема была неисчерпаема, и разработчики продолжали с ней экспериментировать, порой в рамках других жанров. Например, в платформере S.O.S 1993 года не нужно было стрелять, отбиваться от монстров и прыгать на черепахах. Главный герой оказывался на борту гигантского пассажирского лайнера «Леди Гритания», перевернувшегося во время жестокого шторма, и единственным его врагом была вода, заполняющая отсеки судна.

Игра превращалась в марафон наперегонки со смертью. По мере того как корабль уходил под воду, он переворачивался, коридоры внезапно поворачивались под немыслимым углом, а пол и вовсе мог стать потолком. Можно было спасаться одному, а можно было потратить драгоценное время, чтобы прихватить за собой группу выживших пассажиров, включая и близких людей, оказавшихся на судне. У игры было несколько концовок – в зависимости от того, кто именно выберется наружу.

Увы, удачная концепция не получила развития. В 1999 году на PS вышел сиквел **Septentrion: Out of the Blue** и получился провальным. Спустя десять лет ту же ошибку повторили создатели **Hydrophobia**. Игрок оказывался в точно такой же ситуации: взорванный террористами корабль шел на дно. Какой простор для творчества! Но вместо того, чтобы заняться сюжетом, головоломками и геймплеем, разработчики сделали упор на движок HydroEngine с продвинутой физикой воды, способной создавать реалистичные волны, взаимодействовать с окружающей средой и затоплять помещения. Получилось круто, вот только задействовать возможности движка в игре разработчики так и не сумели, сделав вместо напряженного сурвайвала скучный экшен.

Еще один интереснейший эксперимент по смешению жанров, чьи идеи на многие годы опередили свое время, – **BurnTime** (1993). Это была и стратегия, и ролевая игра, и сурвайвал. Начало игры

ПОСЛЕ ОГЛУШИТЕЛЬНОГО УСПЕХА Resident Evil сурвайвал-хорроры окончательно полюбили экшен, однако вышло им это боком. Знаменитые некогда серии заметно ослабели и растеряли аудиторию

ЯПОНИЯ ДАВНО ПОЛЬЗУЕТСЯ РЕПУТАЦИЕЙ страны-катастрофы. Неудивительно, что жанр сурвайвалов зародился именно там, и даже в годы его забвения японские игроки не переставали интересоваться темой преодоления трудностей

Чистокровные сурвайвалы

Чистокровные сурвайвалы по-прежнему существуют и по-прежнему являются неисчерпаемым источником оригинальных идей. Например, разработчики This War of Mine решили, что свобода – не обязательный атрибут сурвайвалов, и не прогадали. Игра ограничивает возможности игрока скудным списком занятий: ночью делаем вылазки за припасами, днем сидим в убежище и крафтим всякие полезности. Затем наступает ночь – и все повторяется. При всей однообразности геймплея это не помешало игре завоевать огромную популярность.

А помните, с чего начиналась эта статья? С сурвайвала Wilderness: A Survival Adventure. Если вы думаете, что таких игр больше не делают, поиграйте в The Long Dark. Все то же самое – крушение самолета, незнакомая местность, медведи и необходимость следить за температурой тела, чтобы не заболеть и не замерзнуть посреди тайги.

Если вам осточертела зима, выбирайте Stranded Deep – море и тропический остров могут предоставить опасностей ничуть не меньше. Помните Stranded немецкого разработчика? Его создатель одобрил деятельность своих «тезок», но посетовал, что название вносит путаницу (тем более что сами создатели Stranded Deep сделали отсылки к серии Stranded) и что в его бесплатных играх контента больше, чем в нынешних платных.

можно представить как DayZ, только с видом сверху. Главный герой бегал по бескрайним пустыням постапокалиптического мира, жрал крыс, убивал монстров, собирал оружие и припасы.

Однако по мере развития героя геймплей радикально менялся. Сначала можно было зачистить локацию и подчинить ее себе. Затем – нанимать охранников, чтобы защищали занятые территории, докторов для лечения охранников и инженеров, чтобы делали разные полезные штуки. Наладил производство крысоловок, чтобы не ловить грызунов руками, – получил постоянный источник жратвы. Цивилизация!

Дальше игра менялась еще раз. На просторах большого игрового мира действовали три NPC-фракции, исключительно недружелюбные ко всему, что шевелится. Так что конечной целью становилась победа в тотальной войне, объединение пустынных земель и начало возрождения человечества. Согласитесь, что описание игры звучит увлекательно и вы бы не отказались поиграть в нечто подобное и в наши дни?

Вообще, мысли о том, как бы выглядели старые игры, если бы их выпустили в наше время, посещают многих. Обычно эти мысли лишь пустые фантазии, но из каждого правила есть исключения… И одно из таких исключений носит имя **UnReal World**. С одной стороны, это довольно старая игра (первая версия вышла в 1992 году), с другой – проект еще только готовится выйти в Steam. Как такое может быть? Да очень просто. Финские разработчики начали делать игру четверть века назад, и… И с тех пор так и продолжают над ней работать!

За это время, разумеется, UnReal World кардинально изменилась, ведь начиналось все с фэнтезийного сурвайвал-рогалика с текстовой ASCII-графикой, где герою требовалось лишь пережить холодную зиму. Теперь это культовая игра, самый первый и самый хардкорный представитель жанра сурвайвал-крафтов. Строить дома и выкладывать на земле слово из трех букв в UnReal World можно было задолго до появления Minecraft.

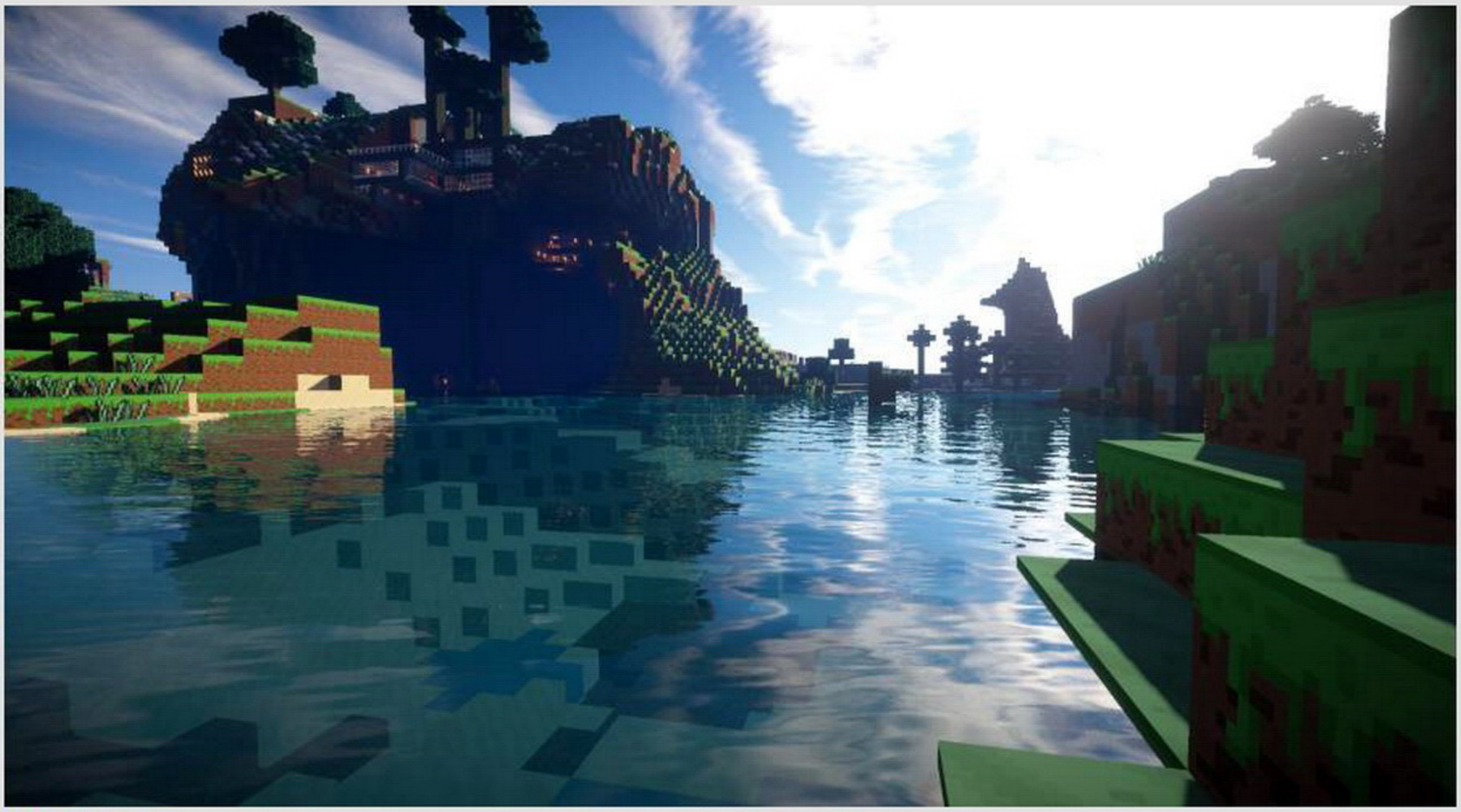
Описывать возможности игры совершенно бесполезно: все, что есть в других сурвайвалах, вы наверняка найдете и здесь. Здесь вам могут выбить глаз, как в Robinson's Requiem, здесь вы можете наехать на целую армию очень злобных NPC, как в BurnTime, можно подраться с медведем, как в Wilderness, и выслеживать дичь по следу, как в Wolf. Если вам не важна графика и вы уважаете хардкорные игры с открытым миром, UnReal World может стать для вас настоящим открытием – сейчас она полностью бесплатна и развивается за счет добровольных пожертвований.

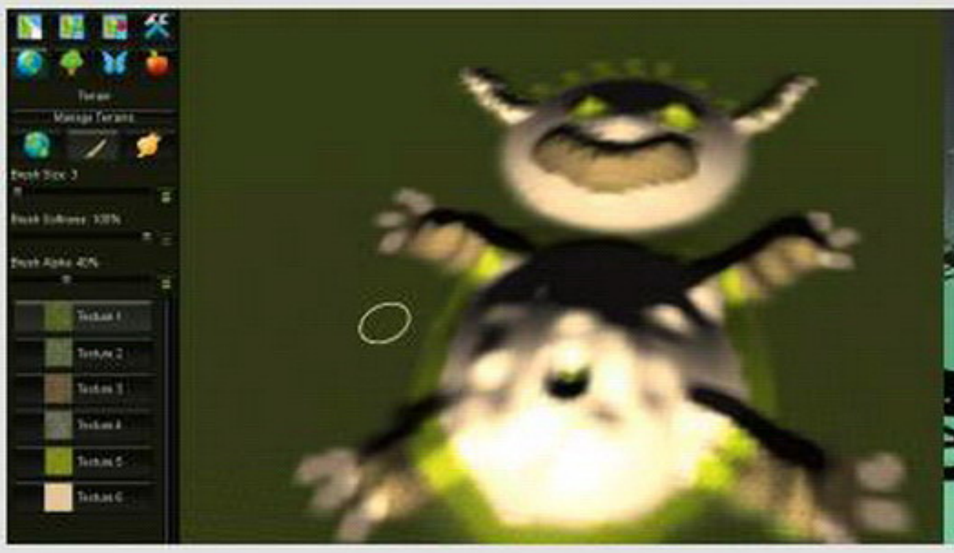
UnReal World сумела пережить мрачные двухтысячные, когда ее считали реликтом ушедшей эпохи, и теперь, четверть века спустя после релиза, умудрилась снова стать как никогда актуальной. Но почему? Что случилось в первое десятилетие XXI века и как именно жанр сурвайвалов снова оказался на пике популярности?

НОВОЕ ТЫСЯЧЕЛЕТИЕ

Двадцать первый век встретил жанр сурвайвалов очень неприветливо. Их место заняли более понятные массовому игроку сурвайвал-хорроры, стелс-экшены и ролевые игры с мрачной готической атмосферой. Это было время восхождения таких звезд, как Resident Evil, Metal Gear Solid, Gothic и Silent Hill. За все первое десятилетие сложно вспомнить хоть один серьезный проект в этом жанре, и лишь японские разработчики пытались поддерживать его на плаву – в частности, на Nintendo DS вышла целая серия сурвайвалов **Lost in Blue**.

В Японии жанр пользуется популярностью, но, скажем так, иногда искажается в силу национальной специфики: можно встретить хентайные сурвайвалы. Серьезно. Если кого-то интересует этот аспект игр на тему выживания – ищите визуальную новеллу Swan Song, действие которой происходит после страшного землетрясения, стершего с лица земли целый город. Анархия и недостаток ресурсов подрывают цивилизованные отношения между людьми, и на первое место выходит право сильного. Грабежи, изнасилования – у японцев,





MINECRAFT НЕ ПРОСТО ВВЕЛА МОДУ на строительство. Она доказала, что свобода в игре – бесценна. Человек готов купить игру, которая позволит ему делать что угодно, даже если в ней нет ни ультрасовременной графики, ни сюжета, ни конечной цели

СОЗДАТЕЛЬ СЕРИИ STRANDED не связан обычаями «большого» игропрома и охотно делится забавными подробностями о ходе разработки. Вот так он осваивает редактор ландшафта Unity – именно в нем будет создана треть всей игры

THE LONG DARK – классический атмосферный сюрвайвал с неплохой графикой, не казуальный, но без лишнего хардкора. Игра в раннем доступе Steam и пока не имеет сюжетного режима, но уже сейчас весьма увлекательна

как всегда, получилось взглянуть на проблему природных катастроф под свежим углом.

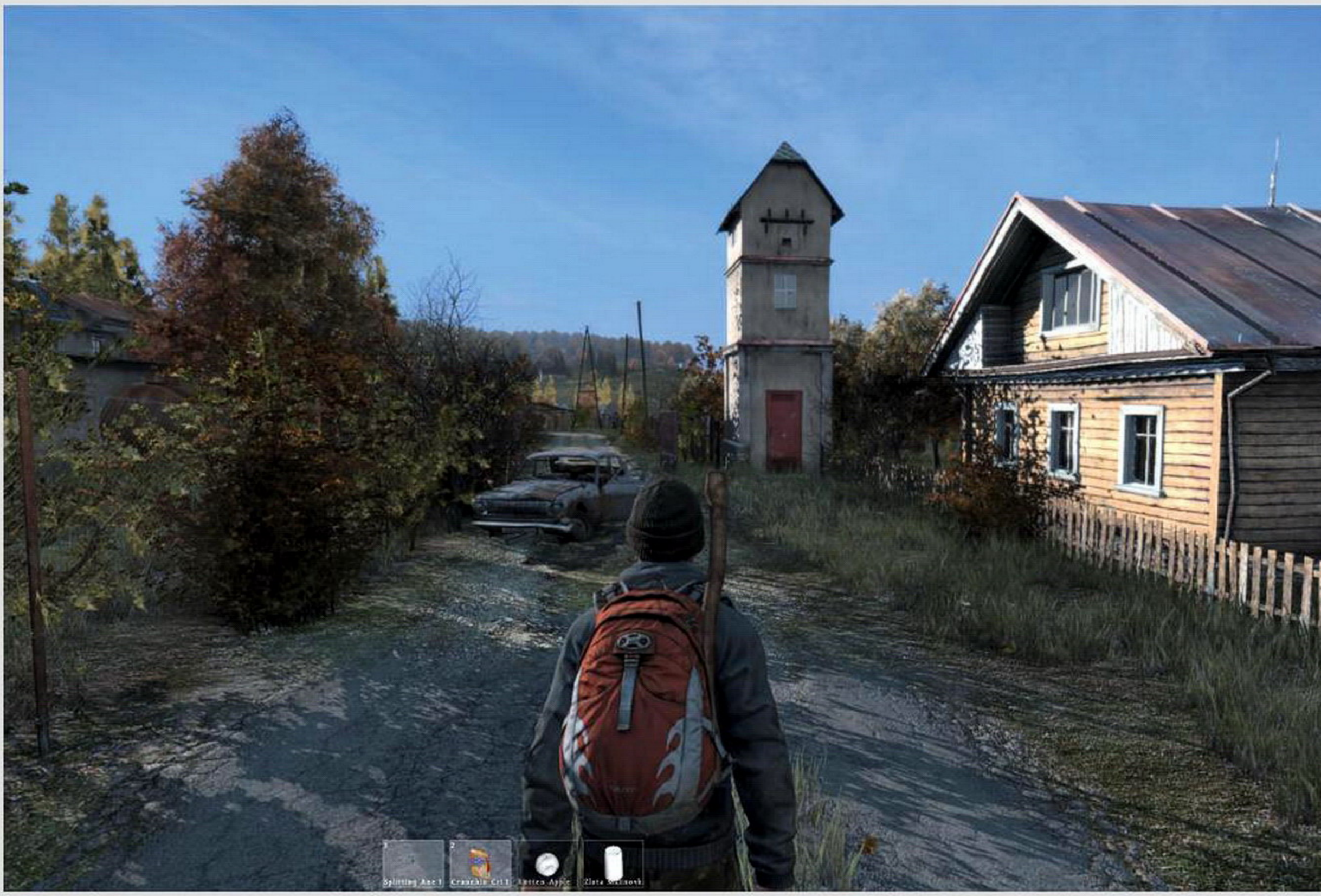
Впрочем, сурвайвал-игры были востребованы не только у японцев. Европейцы тоже очень любят необычные симуляторы и ролевки, а в сурвайвалах есть немного и того, и другого. Даже не самый шедевральный Disaster Report (адаптация японского Zettai Zetsumei Toshi) разошелся в Европе неплохим тиражом и получил несколько сиквелов. К сожалению, западным студиям, увлеченным созданием клонов GTA, Call of Duty и The Elder Scrolls, было не до воскрешения мертвого жанра. Что делать? Известно что: не ждать, пока горе-разработчики прозреют и поймут, что нужно игрокам, а просто брать ситуацию в свои руки и начинать делать игру своей мечты.

Если вы думаете, что сейчас мы начнем говорить про DayZ и подвиг Дина Холла, то вы ошибаетесь. Мы расскажем вам про немца Питера Шауса и созданную им серию сурвайвалов Stranded. Его история очень похожа на историю финнов с их UnReal World. Более того, чтобы выпускать свои игры, Питер создал компанию, состоящую из него одного, и назвал ее Unreal Software. Совпадение? Не думаем!

Как бы то ни было, Stranded – это трехмерный UnReal World, такой же хардкорный, такой же огромный, такой же бесконечный в своем разнообразии. Соответственно, описывать его возможности, даже кратко, смысла особого не имеет. В игре постарались сделать полную интерактивность. Например, вы видите деревья и пляж с песком и камнями. Значит, вы можете взять палку и камень и сделать молоток. Затем взять еще палку, немного железа, песка и древесной коры и с помощью молотка выковать из всего этого топор. Затем взять бананы и приручить обезьяну, чтобы она таскала вам вещи. А затем найти куст конопли и решить, что все это суета, что ни топоры, ни обезьяны, в сущности, не важны, а важен лишь ваш внутренний мир и вселенская гармония.

Серия успешно процветает и сейчас. В узком кругу ценителей жанра Stranded 2 стал культовой вещью, а его и без того большие возможности были увеличены с помощью многочисленных модов, благо автор игры выложил исходный код в свободный доступ. Сам Питер Шаус уже несколько лет работает над Stranded 3, хотя продвижению проекта сильно мешает то, что «большая» игровая индустрия все-таки добралась до него, – теперь Шаус работает в крупной студии по созданию бесплатных игр

ТЕМ, КТО СКУЧАЕТ по старым добрым сурвайвалам, советуем NEO Scavenger. Умеренная жесть, огромные возможности, отсутствие графики и аддиктивный геймплей



DAYZ НЕ ТОЛЬКО ВЕРНУЛ
интерес к выживанию, но и создал новую разновидность онлайновых игр

для мобильных. Переехал в Гамбург, стал приличным бюргером… Тут уж не до сурвайвалов.

Мы понимаем чувства Питера. Он начинал в 2003 году, когда сурвайвалов не было вообще. Он да «горячие финские парни» – на фоне погасшего небосклона мертвого жанра даже их скромные проекты сияли подобно звездам первой величины. Но в начале второго десятилетия произошел… нет, даже не взрыв, а грандиозное извержение супервулкана, сменившего весь ландшафт игрового рынка. Жанр сурвайвалов стал не просто мейнстримом, он стал главным хитом десятилетия. Сурвайвалы начали делать все, и все начали в них играть. А началось все с двух игр под названием DayZ и Minecraft.

ИГРОВОЙ ЙЕЛЛОУСТОН

Если кто-то считает, что Дин Холл сидел и думал, как бы сделать прорыв в жанре сурвайвалов, он сильно ошибается. Холл просто думал о том, как можно разнообразить сетевой режим в шутерах. Дефматчи слишком сумбурны и требуют опыта и хорошей реакции. Командные дефматчи требуют слаженной игры. А тактические баталии, как в Arma, ко всему прочему еще и отнимают кучу времени, 99% которого тратится на координацию между игроками и зачастую пустую беготню по огромным картам. Нужно было что-то, во что можно играть одному, спокойное, атмосферное и увлекательное.

Тут-то Дину и пришла идея добавить в сетевой матч ботов в качестве отдельной силы, угрожающей одновременно всем игрокам. Разумеется, ботов сделали в виде зомби, потому что на дворе было начало десятых и зомби были вообще во всех играх, включая автосимулятор DiRT 3. Так появился DayZ, гениальный гибрид одиночной и многопользовательской игры.

В чем была его суть? У каждого игрока появлялся свой «мальчик для битья» в виде слабых ботов, так что опыт в шутерах оказывался не критичным, удовольствие можно было получать и без него, осваиваясь по мере игры. Быстрота реакции вообще мало влияла на успех, куда важнее была наблюдательность и умение планировать свои действия. А еще удача. Кто первый заметил врага, тот и победил.

Пустая беготня из досадной помехи превращалась в суть игры. Постоянная опасность, пронзительно реалистичная атмосфера постапокалиптического мира и необходимость собирать припасы делали увлекательными даже самые простые вещи вроде изучения очередной деревни. Сидишь в кустах и думаешь, стоит ли соваться туда на ночь глядя или же ну его к черту?

Но главным достижением DayZ стала возможность играть в онлайне в одиночестве. Потому что совсем в одиночестве с ботами скучно, а совсем в онлайне с живыми людьми слишком хлопотно и утомительно. DayZ позволял объединить две совершенно несовместимых концепции воедино, и именно это и стало причиной его феноменальной популярности у игроков.

В то же самое время концепция DayZ стала не менее популярной у разработчиков. Судите сами: сюжета не нужно, озвучки не нужно, сложных скриптов, кат-сцен и прочего опять-таки не нужно. И даже нового контента с десятком новых

ВСЛЕД ЗА DAYZ на рынок ринулись подражатели. Особенно отличились наши соотечественники, выпустившие сырой проект WarZ (впоследствии его переименовали в Infestation: Survivor Stories)

В СЕРИИ DISASTER REPORT (в оригинале – Zettai Zetsumei Toshi) могла выйти четвертая часть, но после землетрясения 2011 года разработчики отменили релиз, хотя все было готово

В WAR OF THE DEAD женщина-спецназовец спасала выживших от монстров, заполонивших город. Знакомый сюжет? Нечто похожее мы теперь наблюдаем в каждом втором сурвайвал-хорроре. А городок, к слову, назывался Чейни-Хилл

СУРВАЙВАЛ-ЭКШЕНЫ В отдельную категорию стоит выделить сурвайвал-экшены, делающие упор не на строительство, а более динамичные вещи – охоту, эксплоринг, сражения и осады. В этом номере вы сможете прочитать подробный рассказ об ARK: Survival Evolved, которая относится именно к этой разновидности сурвайвалов. Среди прочих можно отметить Savage Lands: на роликах и скриншотах она может выглядеть как The Elder Scrolls, но главное – она и играется именно как сурвайвал-версия The Elder Scrolls, и вот это уже по-настоящему ценно!

Еще один перспективный проект – Planet Explorers. Наличие сюжетного режима превращает ее в полноценную ролевую игру. Но даже в рамках сюжета игрок может не слишком налегать на сражения, акцентируясь на создании собственного поселения и защите колонистов от опасностей чужой планеты. Наконец, еще один хит на Steam, сурвайвал-крафт-хоррор (не путать с сурвайвал-хоррором) The Forest. Жуткая атмосфера игры и полтора миллиона проданных копий с блестящими отзывами говорят о многом.

карт и моделей не требовалось! Достаточно сделать одну большую карту, набор вещичек – и все. Можно приглашать игроков, пускай резвятся на сервере, как дети в песочнице, развлекая сами себя. Расходов на копейку, доходов на миллион. Мелкие инди-студии всех мастей вцепились в волшебную формулу, словно пираньи. Но жанр сурвайвалов не спешил скатываться в череду зомби-песочниц. Одновременно с DayZ начала восходить новая звезда.

Забавно, но Маркус Персон, как и Дин Холл, вообще не думал о жанре сурвайвалов. Он просто хотел сделать игру с миром, создаваемым самими игроками. Minecraft задумывался вокруг идеи строительства, но Маркус понимал, что привыкшим к шаблонам современных MMO пользователям необходимы какие-то игровые цели, квесты, какой-то смысл. Идеи сурвайвала родились сами собой. Зачем строить дом? Чтобы спастись от зомби! Зачем добывать ресурсы, крафтить снаряжение? Чтобы добраться до конца и убить самого большого босса!

В итоге изначальные идеи идеалиста Маркуса одержали верх: Minecraft стал известен не своими сражениями, а абсолютной свободой самовыражения. Однако у конкурентов на этот счет было другое мнение. Им плевать было и на свободу самовыражения, и на поощрение творческого потенциала. Им было немного печально. В первую очередь из-за графики. Графика Minecraft их оскорбляла. Она не просто насмехалась, она в открытую глумилась над всеми достижениями графических технологий. Пока разработчики жаловались на растущие требования к качеству графики и лепили в своих играх миллионы пикселей и полигонов, Minecraft собирал миллионные тиражи, красуясь квадратными моделями и еще более квадратными текстурами.

Вы просто не представляете себе, насколько это обидно – знать, что кто-то преуспел там, где ты способен на гораздо большее. «Да у меня идеи гораздо круче! Да мы такую крутую графику можем замутить!» – думали инди-студии по всему миру. А умные эксперты устало вздыхали и думали: «Ну все, сейчас начнется…» Дальнейшие события они могли предсказать, даже не заглядывая в хрустальный шар, – толпы обезумевших инди-разработчиков должны были ринуться на освоение новой ниши, наплодить десятки и сотни клонов, устроить на рынке мясорубку, а затем погибнуть, не выдержав жесточайшей конкуренции, которую они же сами и устроили.

ЖИВИ!

На первых порах все шло согласно плану. Инди-индустрия напряглась и выдала такое количество сурвайвалов всех мастей, что даже описание наиболее успешных могло бы занять целую статью. Тут были заурядные клоны и весьма интересные эксперименты, заведомый трэш и очень амбициозные проекты. Очень быстро выяснилось, что идеи DayZ и Minecraft прекрасно уживаются вместе, что породило бум на

ЕЩЕ ОДНА ПОПУЛЯРНАЯ ШТУКА – 7 Days to Die. В игре мощная система создания предметов и строительства, но главное развлечение – зомби. От них надо спасаться, их надо убивать, и веселее всего выпускать им гнилые кишки в компании друзей

СУРВАЙВАЛ-КРАФТЫ

Хотя термин «сурвайвал-крафт» все чаще используют для обозначения жанра в целом, мы все-таки склонны считать их лишь одной из разновидностей сурвайвалов, больше тяготеющей к игровой формуле Minecraft. На сегодняшний день их абсолютное большинство, на любой вкус и цвет, хотя, приглядевшись, понимаешь: несмотря на богатство ассортимента, особого разнообразия в нем нет.

Однако если поискать, то можно найти вполне оригинальный **StarMade**, космическую сурвайвал-песочницу, где нужно самому собирать корабль, на котором вы собираетесь бороздить просторы Вселенной. Для фанатов традиционного Minecraft, которые опасаются, что их глаза скоро станут квадратными, можно посоветовать **Rising World**. Более реалистичная воксельная графика игры выглядит приятнее и предоставляет больше возможностей для строительства. Желающим сменить обстановку подойдет **FarSky**, подводный Minecraft с охотой на акул и кальмаров.

Русские разработчики также не остались в стороне, выступив с весьма успешным проектом **Life is Feudal**. Одиночная игра разошлась тиражом более 200 тысяч копий, но это лишь начало, так как студия BitBox параллельно готовит к выпуску ММО-версию своего проекта.

сурвайвал-крафты, объединявшие глубокую сурвайвал-механику DayZ со свободой Minecraft.

Обычно рынок очень быстро пресыщается, а топовые проекты оттягивают на себя большую часть внимания аудитории, лишая всех остальных шансов на выживание. Только на этот раз что-то пошло не так. Сначала выяснилось, что лидеры рынка не такие уж и лидеры: собрав три миллиона копий, DayZ уступила место новичку Don't Starve (вместе с экспаншеном тираж составляет порядка 6 млн, если верить неофициальной статистике). В то же время Rust обогнала DayZ по пиковому онлайну, вплотную подобравшись по уровню продаж. Сурвайвал-крафты, взявшие планку в миллион копий, множились как грибы после дождя: The Forest, ARK: Survival Evolved, 7 Days to Die, сюда же можно записать «космический Minecraft» Space Engineers.

Затем выяснилось, что трэш тоже пользуется спросом, особенно если его хорошенько разрекламировать. Весьма посредственный H1Z1 взял полтора миллиона копий, а совсем уж откровенно халтурный и переживший в связи с этим ряд скандалов Infestation: Survivor Stories – более миллиона. И наконец, запуск сервиса SteamSpy, отображающего продажи сервиса Steam, раскрыл глаза на шокирующую правду: те десятки и сотни аутсайдеров, не имеющих никакой рекламы и никогда не попадавших в топы продаж, также пользуются хорошим спросом!

Reign of Kings, CastleMiner Z, Craft the World, StarMade, NEO Scavenger, Planet Explorers, Stranded Deep – эти и многие другие названия вы наверняка никогда не слышали, но все они уже на стадии раннего доступа собрали тираж в сотню-две-три тысяч копий. Стало понятно, отчего на рынок до сих пор ломятся энтузиасты, едва освоившие Unity и пользующиеся для добавления контента готовыми библиотеками 3D-моделей. Раньше считалось, что сурвайвалы – это нишевый жанр, но благодаря элементам строительства и онлайновым возможностям эта ниша разрослась до размеров Гранд-Каньона!

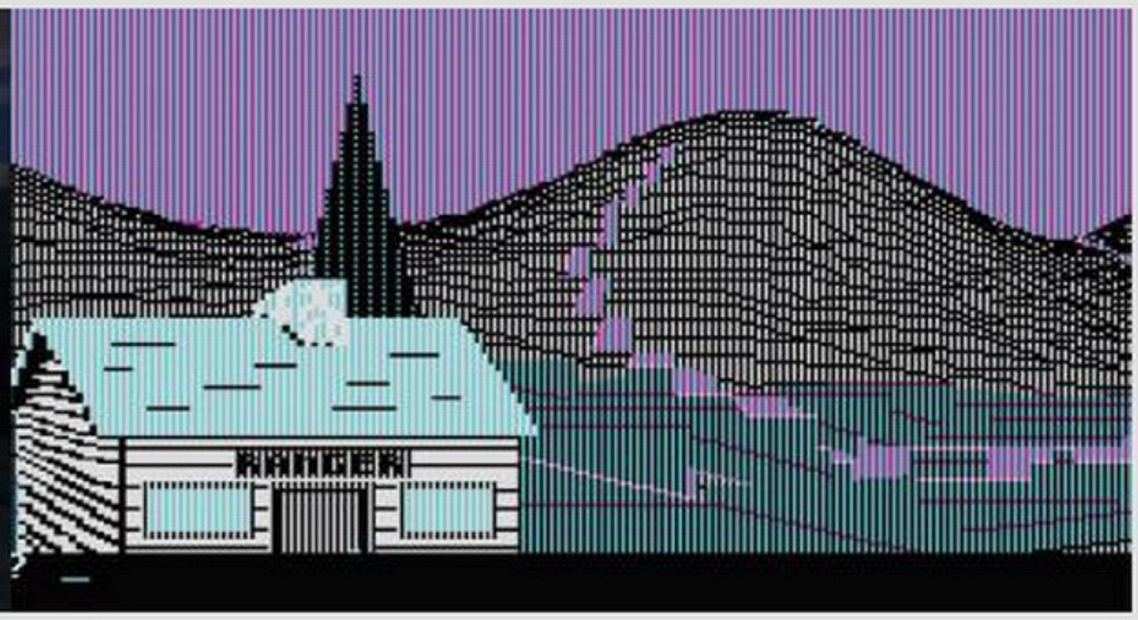
ТИПИЧНЫЙ ДОМ РУССКОГО фаната Rust. Игра – фаворит в жанре и известна прежде всего натуралистичным изображением пенисов. Их длина определяется случайным образом и привязывается к аккаунту Steam

Одновременно возродился интерес и к «классическим» сурвайвалам, активизировались эксперименты в этой сфере. Спустя более тридцати лет после своего появления жанр, казалось бы, очутился на пике своей популярности, но что-то нам подсказывает, что настоящий пик еще не наступил: из серьезных компаний успела выступить только Sony с H1Z1, остальные же еще только готовятся к вторжению на рынок.

Ну а пока сурвайвалы не только меняются сами, но и меняют всю игровую индустрию. Например, сурвайвал-крафты явно оказали большое влияние на Fallout 4: глядя на то, как игрок возводит базу и крафтит себе новое оружие, у каждого, кто играл хотя бы в пару игр на выживание, возникает стойкое дежавю.

DayZ, в свою очередь, навсегда изменил лицо онлайновых игр, доказав, что онлайновые возможности совершенно не исключают одиночной игры с офлайновой атмосферой. Он появился как раз вовремя, когда крупные студии искали новые варианты геймплея для консольных ММО, и они немедленно взяли на вооружение концепцию сетевого режима с ботами в качестве массовки. Titanfall, Need for Speed и многие другие игры используют теперь этот принцип, чтобы облегчить консольным игрокам переход к пугающему их онлайну.

СОЗДАТЕЛИ HYDROPHOBIA немало провозились с графикой, но при этом забыли про саму игру. А жаль, потенциал у проекта был богатый



ДЛЯ 1985 ГОДА ТЕХНОЛОГИИ Wilderness: A Survival Adventure казались продвинутыми. Вместо статичных картинок игра отрисовывала целые панорамы, можно было оглядеться и попытаться сориентироваться на местности

■■■

Шутеры, экшены, ролевые игры – везде главный герой пытается выжить и сокрушить своих врагов. И на фоне всей этой толпы Избранных, суперкиборгов, полудемонов и ведьмаков перед нами снова появился жанр сурвайвалов, напомнив всем, что и обычный человек тоже может быть главным героем игры. И хотя он не сокрушит армию нечисти голыми руками, он вполне способен на многое. Завалить медведя, построить дом, создать из палок и коровьих лепешек грозное оружие. Все это может быть куда увлекательнее, чем совершать великие подвиги нажатием пары кнопок.

А еще сурвайвалы напомнили игровой индустрии, что такое настоящая свобода. Свобода выбора. Свобода действий. Свобода свернуть себе шею, пройдя под знаком «Проход воспрещен», свобода набить собственные шишки и выучиться на собственном горьком опыте. В последнее время геймдизайнеры так опекали игроков, следя за тем, чтобы они не сделали и шага в неправильном направлении, что обратная реакция была неизбежна.

Эксперты и разработчики давно твердят о том, что жанр песочниц ждет большое будущее. Уже долгие годы крутые песочницы пытались сделать и мелкие инди-студии, и крупнейшие издательства. Порой выходило очень даже неплохо, но массового успеха так и не случилось. Почему? Может, причина в том, что все пытались взять слишком высокую планку – создать огромный живой мир со множеством жителей, сложными экономиками, политикой и прочими мудреными вещами. Хватались за все сразу и ничего не доводили до конца.

И только с приходом сурвайвалов формула песочниц действительно пошла в массы. Почему? Возможно, потому, что они решили начать с основ. Экономика, политика, отношения между фракциями, строительство городов и космических кораблей… Все это можно будет сделать, если будет надежная основа. Ну а пока – всего один персонаж. И всего один приказ: выжить. И знаете, для начала этого вполне достаточно. ■

РАСЦВЕТ СУРВАЙВАЛОВ еще впереди. И недавно анонсированные новинки вроде ReCore лишь начало освоения этого старого и в то же время мало знакомого современной игровой индустрии жанра

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

СЕМЬ ИГР, КОТОРЫЕ НЕЛЬЗЯ ПРОПУСТИТЬ

Наша традиционная подборка игр разных жанров, которые стоят вашего внимания. Чтобы попасть в топ-7, игра должна соответствовать всего трем критериям: быть интересной, значимой и относительно новой (не старше года).

ВЕДЬМАК 3: ДИКАЯ ОХОТА

РОЛЕВАЯ ИГРА | CD PROJEKT RED
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №06/2015

Самое мощное высказывание CD Projekt RED на тему восточноевропейского фольклора, а заодно – правильная адаптация литературного героя в видеоигре.

BATMAN: ARKHAM KNIGHT

ЭКШЕН | ROCKSTEADY STUDIOS | WARNER BROS.
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №08/2015

Громкий и запоминающийся финал трилогии. Таких качественных игр о Бэтмене (да и других супергероях) мы еще не видели – и, скорее всего, не увидим еще очень долго.

BLOODBORNE

РОЛЕВАЯ ИГРА | FROM SOFTWARE | SONY
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №05/2015

Масштабное, глубокое и сложное приключение – готовьтесь страдать и пугаться как в первый раз.

BROKEN AGE

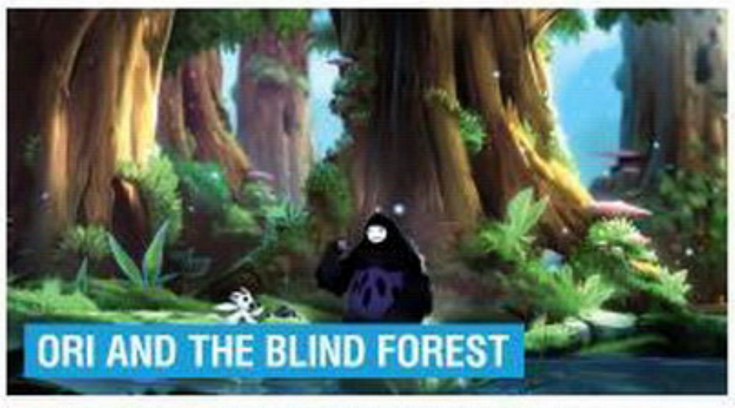
ПРИКЛЮЧЕНИЕ | DOUBLE FINE PRODUCTIONS
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №06/2015

Яркая, смешная и где-то даже философская адвенчура от Тима Шейфера, которая совсем чуть-чуть не достает до идеала.

MORTAL KOMBAT X

ФАЙТИНГ | NETHERREALM STUDIOS | WARNER BROS.
РЕЙТИНГ: 8,0 | «ИГРОМАНИЯ» №06/2015

У Mortal Kombat X все отлично с механикой, но прежде всего это злой и жестокий мордобой – такой, как мы любим.



ORI AND THE BLIND FOREST

ПЛАТФОРМЕР | MOON STUDIOS | MICROSOFT
РЕЙТИНГ: 9,0 | «ИГРОМАНИЯ» №05/2015

Платформер выдающихся художественных качеств с монолитной игровой механикой. Удивительная во всех смыслах история. Не пропускайте эту игру.

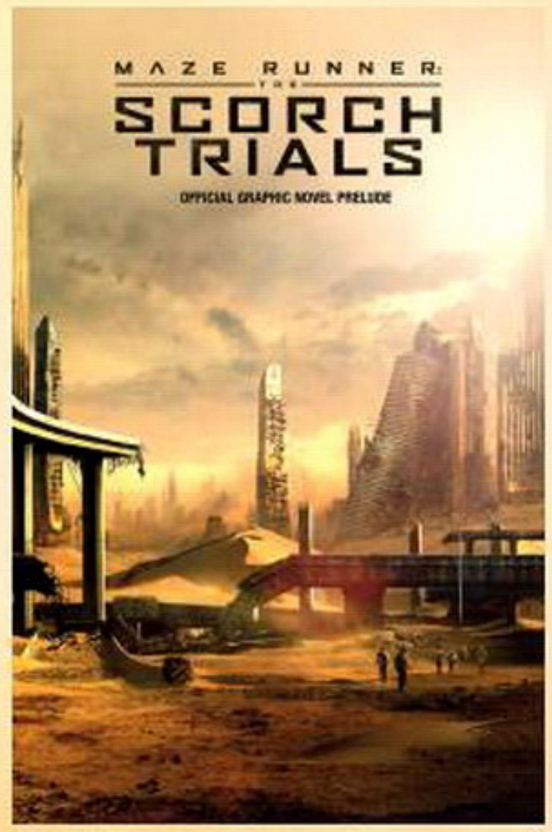
ALIEN: ISOLATION

ХОРРОР | THE CREATIVE ASSEMBLY | SEGA
РЕЙТИНГ: 8,5 | «ИГРОМАНИЯ» №11/2014

Страшные и атмосферные прятки с Чужим – не без недостатков, но таких игр мы еще не встречали.

БЕГУЩИЙ В ЛАБИРИНТЕ: ИСПЫТАНИЕ ОГНЕМ

ДАНИЛ СВЕЧКОВ



Жанр: боевик, приключения
Страна: США
Режиссер: Уэс Болл
Сценаристы: Т. С. Наулин, Джеймс Дашнер
В ролях: Дилан О'Брайен, Кая Скоделарио, Натали Эммануэль, Томас Сэнгстер
Прокат в России: Двадцатый Век Фокс СНГ
Премьера в России: 17 сентября 2015 года
Возрастной рейтинг: 12+

Первый фильм закончился на полуслове. Выбравшись из опасного лабиринта, Томас с друзьями узнал страшную тайну: вспышка на Солнце сделала непригодной для жизни большую часть Земли, а последовавшая за этим пандемия вот-вот добьет остатки человечества. Найти лекарство от заразы может только могущественная организация «П.О.Р.О.К.». А для этого ей нужно провести серию экспериментов над людьми, которых вирус не берет. Первый этап стресс-тестов подошел к концу в «Бегущем в лабиринте». Впереди «Испытание огнем».

Если доминирующим цветом первого фильма условно был зеленый – обильная растительность, опутавшая стены лабиринта, тому способствовала, – то главным цветом второй части станет желтый, потому что отныне героев будет окружать один лишь песок. Палитра изменилась, и вместе с ней поменялась вся концепция. Раньше «Бегущий в лабиринте» умело притворялся триллером-головоломкой в духе фильма «Куб»: группа героев со стертой памятью пытается выбраться из странного сооружения. «Испытание огнем» в этом плане куда ближе к приключениям Безумного Макса, пересекающего выжженную пустошь во главе гарема. Разрушенные небоскребы, песчаные бури и бродяги, готовые убить за корку хлеба. Главное при этом – не забыть, что перед тобой все-таки не калька с чужого постапокалипсиса, а самостоятельная история, замешанная на злобных корпорациях, экспериментах над человеческим мозгом и постоянном ощущении, что тебя вот-вот обманут.

Последнее, к слову, совсем как в фильме «Игра» Дэвида Финчера. Каждое слово – ложь. Каждый шаг – словно движение марионетки, которой управляет неизвестный кукольник. В конце первого фильма сотрудники «П.О.Р.О.К.а» надули главных героев, выдав себя за мертвецов. В дальнейшем подобные сцены будут повторяться снова и снова, а вопрос «Уж не обманывают ли нас опять?» прозвучит не единожды и заставит сомневаться не только персонажей, но и зрителей. Не закончится ли все это внезапно концепцией «лабиринт внутри еще более огромного лабиринта» и смогут ли сценаристы привести все сюжетные линии к логичному финалу? Чтобы узнать ответ, придется подождать как минимум пару лет, ведь серия «Бегущий в лабиринте» насчитывает уже пять книг, причем у третьей внезапно обнаруживаются родственные связи с жанром зомби-апокалипсиса, а четвертая и пятая – это вообще приквелы.

Но говорить о том, что фильм будет идти след в след за первоисточником, нельзя. Изменения были уже в первой части, когда сценаристы вырезали сюжетную линию с телепатической связью между Томасом и Терезой – единственной девушкой, оказавшейся в лабиринте. Не показали в фильме и портал, называемый Плоспером, и фальшивое небо, нарисованное на огромном экране. В трейлере же нам отчетливо дали понять, что путь на выжженную солнцем равнину лежит через вооруженный побег с базы «П.О.Р.О.К.а» и прохождение через огромные бронированные ворота. А это, в свою очередь, наводит на мысли, что в «Испытании огнем» сценаристы решили смешать элементы второй и третьей книги разом, ведь по сюжетным рельсам до базы «П.О.Р.О.К.а» героям еще ехать и ехать.

У продолжения «Бегущего в лабиринте» есть шанс стать отличным киноаттракционом. Книга всегда держалась на уровне развлекательного чтения, и фильм вступил на ту же стезю. Каждый раз история меняется и предлагает что-нибудь новое. Как итог – заскучать не успеваешь. ■

ЗЛОВЕЩИЕ ОРГАНИЗАЦИИ

КУДА ПОЙТИ РАБОТАТЬ, ЕСЛИ ХОЧЕШЬ КОНТРОЛИРОВАТЬ ВЕСЬ МИР

ДАНИЛ СВЕЧКОВ

В цикле романов-антиутопий «Бегущий в лабиринте» ключевое место занимает могущественная компания «П.О.Р.О.К.». Цели у организации благие – создать вакцину от вируса, истребляющего человечество, – а вот методы ее сотрудники избирают совсем не гуманные. Взять человека, невосприимчивого к болезни, заставить его страдать во время серии жестоких экспериментов и попытаться через это вычленить причину крепкого иммунитета. Не удалось? Повторить! Умер? Несите следующего! О том, чем заканчиваются подобные эксперименты, можно узнать в экранизации книг. Мы, в свою очередь, вспоминаем корпорации из видеоигр и их безумные планы.

ПОРАБОЩАЛИ МИР С ПОМОЩЬЮ ЯДЕРНОГО НЕСВАРЕНИЯ В ЖЕЛУДКЕ

НАЗВАНИЕ ОРГАНИЗАЦИИ: H.A.R.M.
СТЕПЕНЬ ЗЛОБНОСТИ: 6 доберманов из 10
ГДЕ ПОЯВЛЯЛАСЬ: The Operative: No One Lives Forever; No One Lives Forever 2: A Spy in H.A.R.M.'s Way; Contract J.A.C.K.

Нынешнее поколение, может, и не помнит, но было время, когда игроки всего мира сходили с ума по затянутой в красно-белый комбинезон Кэйт Арчер. Шпионка, взрывавшая врагов губной помадой и вскрывавшая замки с помощью заколки для волос, не только затмила Лару Крофт, но и на несколько лет сделала бессмысленной любую попытку перенести приключения Джеймса Бонда в формат видеоигры. Зачем, если Кэйт Арчер и сама может прыгать из самолета без парашюта, опускаться на дно морское с аквалангом и бегать с бластером по космической станции? Полный шпионский набор плюс злодейская организация H.A.R.M. в качестве постоянного врага.

Цель – уничтожение свободного мира. Средство – странные разработки гениальных ученых. В первой игре террористы уничтожали города с помощью яда, провоцировавшего у жертвы внутрижелудочное бурление невиданной мощности. Во второй пытались стравить США и СССР с помощью суперсолдат. К счастью, злодейская организация не слишком преуспела. И дело тут, пожалуй, не столько в Кэйт Арчер, сколько в неграмотном руководстве. На протяжении всех частей во главе H.A.R.M. стоял вечно пьяный мужичок, то и дело отвлекавшийся на споры с мамой. Пару раз его даже можно было встретить в настолько невменяемом состоянии, что прямо у нас на глазах он ложился на тротуар вздремнуть. Знай в тот момент Кэйт Арчер, кто валяется у ее ног, и дилогии No One Lives Forever не получилось бы. БАХ – и H.A.R.M. осталась без головы, причем еще в самом первом уровне самой первой игры.

РАЗРАБОТАЛИ ЛЕКАРСТВО, КОТОРОЕ МОГЛО ПОСТАВИТЬ НА НОГИ ДАЖЕ МЕРТВЕЦА

НАЗВАНИЕ ОРГАНИЗАЦИИ: Umbrella Corporation
СТЕПЕНЬ ЗЛОБНОСТИ: 8 доберманов из 10
ГДЕ ПОЯВЛЯЛАСЬ: так или иначе фигурировала во всех играх серии Resident Evil, а также в фильмах по мотивам

Конгломерат, который разрабатывает весьма широкий ассортимент лекарств и косметики. Такое можно сказать про любую фармацевтическую корпорацию. Конгломерат, разрабатывающий лекарства, косме-

тику и… вирусы, оживляющие мертвецов. Такое – только про корпорацию Umbrella. О том, на что способна одна из главных ее разработок, T-вирус, мы могли узнать из первой части серии Resident Evil. Особняк, служивший прикрытием для секретной лаборатории, превратился в обитель зомби и мутантов, охочих до теплой крови. Причем справиться с такой напастью оказалось не под силу даже полицейскому подразделению S.T.A.R.S. Чем не идеальная реклама нового вида биологического оружия?

Интересно, что изначально T-вирус не должен был порождать чудовищ – лишь ускорять регенерацию клеток. Однако среди побочных эффектов вдруг оказались разложение организма, умственная деградация и желание поглощать себе подобных. Дальше вирус поразил уже целый город. В результате конфликта между силовыми структурами и учеными компании зараза попала в канализацию и была разнесена крысами по Раккун-Сити. Как итог – военным пришлось уничтожить мегаполис ядерной бомбой. А вот это уже не лучшая реклама. Корпорация обанкротилась. Впрочем, не место украшает человека, а человек место. Бывшие сотрудники разбежались, прихватив наработки, и локальные зомби-апокалипсисы стали происходить на планете регулярно.

РАСТВОРЯЛИ ЧЕЛОВЕЧЕСТВО В НАНОТЕХНОЛОГИЯХ

НАЗВАНИЕ ОРГАНИЗАЦИИ: «Омары»
СТЕПЕНЬ ЗЛОБНОСТИ: 3 добермана из 10
ГДЕ ПОЯВЛЯЛАСЬ: Deus Ex: Invisible War

Эта организация, вернее сообщество, впервые появляется во второй части Deus Ex. Затянутые в подобие гидрокостюмов с противогазами человекоподобные существа встречались практически в каждой локации, предлагая игроку купить что-нибудь с «черного рынка». Когда вы разбирались, как именно они устроены, становилось не по себе. Это не просто торговцы, это могущественное существо, чей разум поделен между несколькими телами. Оно родилось в подпольных русских лабораториях во время реализации программы приспособления человечества к выживанию после быстрой смены климата и экологических катастроф. Благие намерения, упакованные в мерзкую оболочку. Каждый член сообщества когда-то был полноценным человеком, но затем их тела модифицировали настолько, что становилось невозможно понять, где вены, а где провода, где кожа, а где латекс.

По сути, каждый омар это гигантская колония самовоспроизводящихся наномашин, соединенных своим «интернетом». «Серая пыль», замкнутая внутри человеческого организма с единым разумом на всех. И им постоянно нужны новые люди. Сначала адептов привлекают в «Омары» просто как телохранителей. Им исправно платят и обеспечивают хорошие условия труда. Затем их просят придерживаться корпоративного дресс-кода и носить такие же «гидрокостюмы», какие носят все члены сообщества. Вроде бы ничего такого, но в один прекрасный момент ничего не подозревающего человека просто берут и подключают к общей сети. «Если ты не хочешь стать одним из нас добровольно, ничто не помешает нам пробраться к тебе однажды ночью и сделать все против твоей воли». И именно такие существа становятся наследниками человечества в одной из концовок Deus Ex: Invisible War. После многочисленных войн, когда земля перестала быть зеленой, только они смогли уцелеть.

ЖЕРТВОВАЛИ ЛЮДЬМИ РАДИ НАУКИ

НАЗВАНИЕ ОРГАНИЗАЦИИ: Aperture Science
СТЕПЕНЬ ЗЛОБНОСТИ: 7 доберманов из 10
ГДЕ ПОЯВЛЯЛАСЬ: Portal, Portal 2; частично фигурировала в серии игр Half-Life

Ближе всех к «П.О.Р.О.К.у», наверное, располагается компания Aperture Science из серии игр Portal. Ее сотрудники тоже очень любят ставить эксперименты над людьми. Причем настолько любят, что порой не прочь из чистого любопытства скрестить, допустим, ДНК богомолов и людей, создав на свою беду армию отвратительных тварей. Как однажды очень точно заметил генеральный директор компании Кейв Джонсон: «Мы просто берем науку, швыряем ее о стену и смотрим, что прилипнет». Довольно странный подход, однако он позволил Aperture Science за короткий промежуток времени совершить скачок от ведущего разработчика занавесок для душа до компании, изучающей технологии мгновенного перемещения в пространстве на огромные расстояния. Возможно, не последнюю роль в этом сыграли те самые гибкие понятия об этике.

Ради достижения прогресса Кейв Джонсон щедро жертвовал человеческими ресурсами. А когда сливки цивилизации – астронавты и олимпийские чемпионы – закончились, испытания стали проводить на бездомных и сумасшедших. И они тоже закончились? Не беда, у нас еще есть большой штат сотрудников. Запихнем их в тестовые камеры! Подобное отношение к делу в итоге привело к тому, что сам Кейв Джонсон, увлекшийся исследованиями, отравился лунным грунтом и перед смертью велел сделать из своей секретарши Кэролайн искусственный интеллект GLaDOS. Понятия о морали и нравственности у Кэролайн недалеко ушли от тех, что проповедовал Кейв Джонсон, поэтому, получив полную власть над всем исследовательским комплексом, она вскоре окончательно перебила персонал. А опыты продолжила. ■

VR. РЕВОЛЮЦИЯ ИЛИ МАССОВОЕ ПОМУТНЕНИЕ РАССУДКА?

ЧЕГО ЖДАТЬ ОТ НОВЫХ УСТРОЙСТВ ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

Виртуальная реальность (virtual reality, VR) – концепция настолько же старая, насколько стара практика сознательного применения расширяющих сознание веществ и наука философия. Но только сейчас мы дошли до кондиции, когда можно (практически) уверенно сказать, что виртуальная реальность – следующий шаг для индустрии видеоигр.

О старых попытках сделать хорошую виртуальную реальность сегодня уже мало кто помнит, но историю новой волны VR забудут уже вряд ли. Прогресс достиг критической точки – в гонку включились, кажется, все.

Но что все это значит на самом деле?

ЛИДЕРЫ ДВИЖЕНИЯ

Новые VR-решения продолжают появляться, однако уже сформировалась вполне устойчивая тройка лидеров.

С одной стороны, это, разумеется, Oculus, выросшая из амбиций молодого изобретателя Палмера Лаки и сорвавшая куш на Kickstarter. Теперь она принадлежит Facebook и работает в конгломерате с Samsung. В их активе – стационарная VR-система **Rift** и мобильный эксперимент Джона Кармака **Samsung Gear VR**. Оказавшись первой в новой волне VR (и фактически форсировав ее становление), Oculus успела проникнуть, кажется, повсюду.

Вторая сверхсила – Sony. Ее **Morpheus** работает только с PlayStation 4, но уже это

дает четкую нишу и представление, что нужно делать. Как раз этого критически не хватает многим соискателям – с их «революционными» затеями, но без четкого понимания, какую нишу они займут.

Последний игрок – по хронологии, не по важности – Valve вместе с HTC. На последней GDC они внезапно анонсировали свое VR-решение. Учитывая огромную базу пользователей Steam и невероятно умное техническое обеспечение, **HTC Vive** выглядит крайне перспективно.

Все вместе они формируют три главных направления в современном VR.

ТРИ СТОЛПА

Для того чтобы получить хорошую виртуальную реальность, нужно мощное железо. Во-первых, у тех же Oculus Rift и Vive по два дисплея с суммарным разрешением 2160x1200, стоит пойти ниже – и ваш вирт покроется зерном. Во-вторых, нужно быстрое время отклика и безупречная частота кадров (экраны Rift и Vive обновляются с частотой 90 Гц, столько же в идеале нужно кадров в секунду). В-третьих, для VR-шлемов приходится попросту больше всего отрисовывать – два экрана, два глаза, – значит, две разные позиции камеры. А необходимость уместить на сравнительно небольших экранах достаточно широкое поле зрения вынуждает рендерить картинку в разрешении значительно большем, чем разрешение дисплея.

Теперь еще вспомните, что студии вроде Crytek делают для VR игры вроде **Robinson: The Journey**. Вы же помните Crytek? Помните, как выглядят их игры и как они нагружают железо?

Так и получается, что оптимальная платформа для VR пока – жирный настольный компьютер с видеокартой не слабее GeForce GTX 970. Стационарная виртуальная реальность на ПК – первое и основное направление, в котором развивается индустрия. *Первый столп*.

Но все это не значит, что менее продвинутая картинка не может работать в VR. *Второй столп* – консоли. Sony продвигают Morpheus, Microsoft договорились с Oculus о полноценной поддержке Xbox One. Не самое современное железо, конечно же, проблема. Из-за него консольному VR придется мириться с огромными техническими ограничениями и идти на компромиссы как минимум до конца поколения. Однако стареющие системы никогда не мешали хорошим разработчикам делать невероятные игры. Вспомните, что выжимали из первой, второй и третьей PlayStation под конец их жизненного цикла.

Наконец, *третий столп*, мобильный VR – это «отправная точка». Никаких прово-

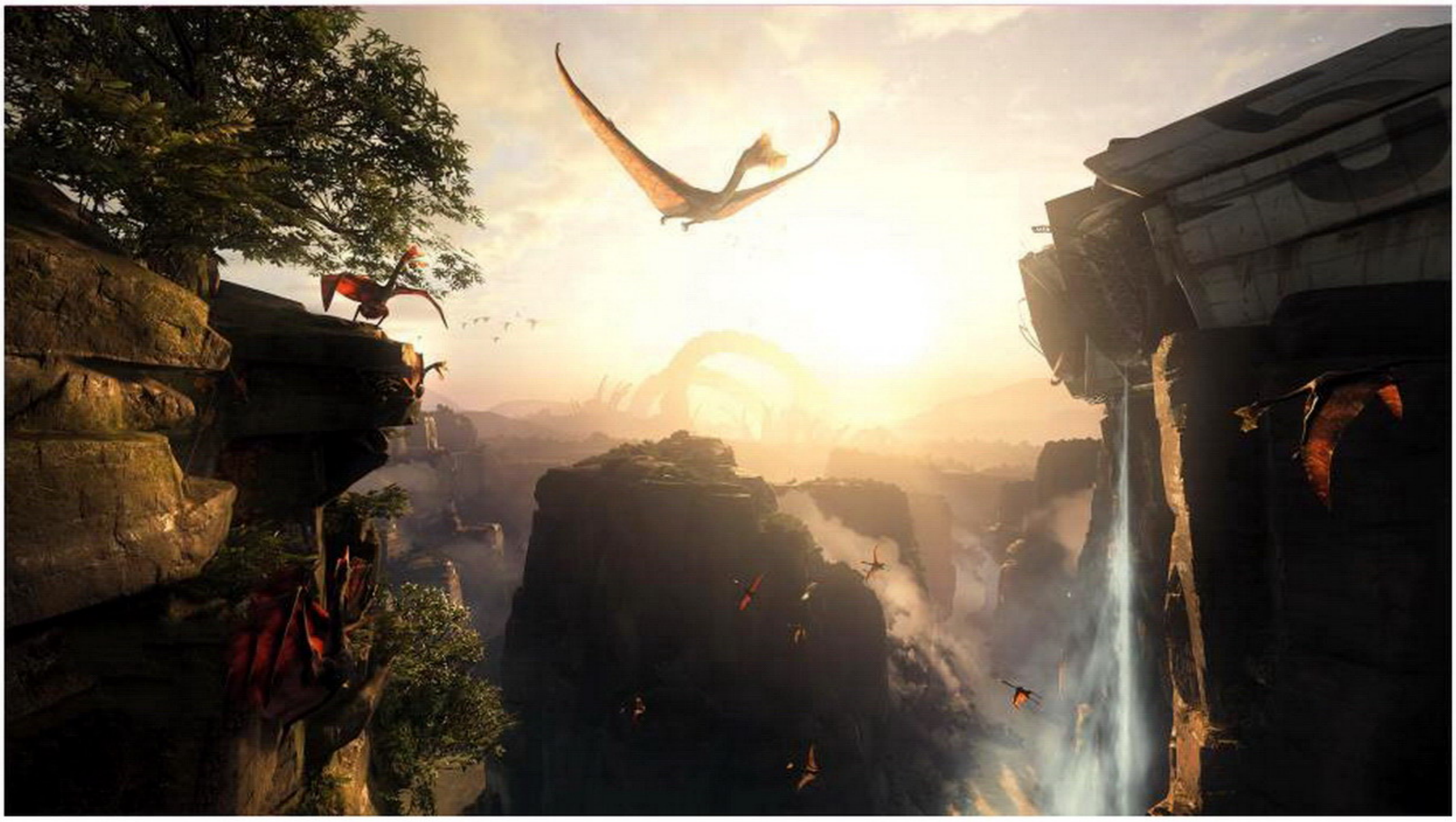
Virtuality Arcade

Первая половина 1990-х

Серия футуристических конструкций от главного популяризатора виртуальной реальности девяностых – британской Virtuality Group. Стартовая модель, Virtuality 1000SD, представляла собой громоздкое устройство в виде корпуса автомобиля, где, помимо кресла и системы контроля (в зависимости от типа игры управлять предлагалось рулем, штурвалом или джойстиком), был также шлем с двумя дисплеями (276x372), наушниками и микрофоном. Среди развлечений – злая гонка **Total Destruction**, симулятор воздушных боев **Flying Aces** и экшен про боевых роботов **Exodus**.

Модель 1000CS предполагала уже вертикальное положение игрока, включала в себя джойстик системы free-moving и позволяла играть в вещи вроде фэнтезийной **Legend Quest** и мультиплеерного шутера **Dactyl Nightmare**. В более поздних версиях, 2000SU и 2000SD, авторы нарастили аппаратную мощность, подключив к системе связку процессоров Intel 486 и Motorola 88110 (прошлые Virtuality использовали железо Amiga 3000), а серия 3000 зиждилась уже на Intel Pentium.

Долгое время ничего прогрессивнее Virtuality в области VR на рынке не было, хотя впечатленной кинофантастикой публике (см. хотя бы фильм «Газонокосильщик») эффекта от машин явно не хватало. В 1997 году по ряду не совсем очевидных, но угадываемых причин (угасание интереса к аркадным автоматам, отсутствие у компании серьезных инвесторов и т.д.) Virtuality Group стала банкротом. ■ **Дмитрий Ежов**



Robinson: The Journey. Crytek делают то, что у них получается лучше всего, – невероятную графику

Sega VR
1991–1994

Так толком и не увидевший свет плод коллективных мечтаний Sega и Virtuality. Согласно концепции, шлем работал в связке с приставкой Mega Drive и позволял управлять игрой движениями головы; в достижении нужного эффекта помогали специальные датчики, LCD-экран и стереонаушники. Позже Sega использовали шлем в своих аркадных автоматах (так, под названием Sega VR-1 развлечение было доступно в парке SegaWorld), но по большей части разработка застряла на уровне прототипа.

Из-за проблем со спецификой аппарата (сами создатели заявляли, что дело в опасно высокой реалистичности виртуального мира системы, хотя были и слухи о головных болях у тестеров) производство Sega VR для консоли решили не запускать. Среди игр, заявленных для устройства, были постъядерный экшен Nuclear Rush, симулятор боевого вертолета Iron Hammer и вдохновленное творчеством Хидэо Кодзимы киберпанк-приключение Matrix Runner.

Интересно, что в 1995-м Virtuality повторно решились на коллаборацию с игровой компанией, на этот раз с Atari. И точно так же проект довольно быстро заглох: гарнитура Jaguar VR (своего рода ответ Virtual Boy) не пошла в массовое производство из-за плохих продаж самой консоли Jaguar. ■ **Дмитрий Ежов**

Project Morpheus

дов, никакой возни с софтом, драйверами, железом. Взял подходящий телефон и пошуровал. В теории.

На практике Samsung Gear VR официально работает с одним-единственным девайсом (Galaxy Note), и если у вас его нет, то едва ли стоит дергаться: на старте «базовый» VR-комплект из Gear и мобильника мог запросто влететь в тысячу баксов. «Собери и склей» концепция картонных очков Google Cardboard – чудесная, дешевая, но тоже крайне ограниченная вещь. Свои универсальные решения выдвигают Zeiss, Archos и другие, но пока у них одни на всех проблемы.

Перегрев смартфона при злоупотреблении VR, короткий срок жизни батареи, сравнительно слабое железо и прочая, и прочая. Тем не менее применение таким системам уже есть – к примеру, Wargaming используют «кардборды» для объемного видео и даже говорили о том, что планируют сделать танковый VR-музей.

КАК КРУТИТЬ ГОЛОВОЙ

Почему виртуальная реальность стала возможна теперь? Железо стало достаточно мощным, дисплеи стали достаточно качественными, все это в сумме стало достаточно дешевым. Но, наверное, самое главное – получилось свести к минимуму задержку при отслеживании движений. Не получится никакого «погружения», если ваша голова в виртуальной реальности будет вертеться отдельно от вашей настоящей головы.

Oculus Rift для регистрации движений использует светодиодные маркеры. Они мерцают с определенной частотой, и их перемещения регистрируются камерой, работающей в инфракрасном спектре. Замеряя относительное смещение лампочек в пространстве, система определяет, куда вы повернули голову или в какую сторону махнули контроллером.

Morpheus у Sony работает по схожему принципу (этот принцип у них есть еще со времен моушен-контроллера Move), а вот подход HTC в корне отличается. Если у Oculus и Morpheus световые сигналы излучают шлем и контроллер, а считывает их отдельная камера, то в Vive все наоборот: свет – вернее, лучи невидимого глазу лазера – испускает пара «маячков» Lighthouse, которые располагаются у противоположных сторон комнаты. С помощью крохотных датчиков на шлеме и контроллере система замеряет, сколько времени понадобилось лазерному лучу, чтобы достичь девайса. С помощью этих данных определяется его абсолютное положение в пространстве с погрешностью не больше миллиметра.

FOVE VR. Теперь вы можете наладить зрительный контакт снарисованным человеком

Google Cardboard. Нужно просто добыть кое-какие детали, скачать выкройку, вырезать, сложить и вставить телефон

Это Forte VFX1 1994 года. Разрешение 263x230 на каждый глаз, 256 цветов и угол обзора в 45 градусов. Цена вопроса – полторы тысячи долларов

Благодаря этому работает одна из ключевых фишек Vive: вы можете свободно шагать в пределах комнаты, и ваши передвижения будут точно транслироваться в виртуальную реальность. Единственное – вы все-таки ограничены своей комнатой. Те же маячки позволяют очертить ее объем, смоделировать расположение всех объектов в комнате. Как только вы подходите к препятствию, внутри VR перед вами образуется «голографическая» стена. Все, дальше идти нельзя.

Говорите что угодно, но это *оно*. Голопалуба из Star Trek уже возможна в реальности.

«КОМНАТНЫЙ VR» ПРОТИВ «VR СИДЯ»

Так называемый room-scale VR – это центральная идея Vive. В районе E3 стало известно, что Oculus тоже допускают подобные механизмы, хотя не особо на них напирают: можно поставить вторую (если хочется – третью, четвертую) камеру, чтобы повысить точность считывания и устранить мертвые зоны (положения, в которых камера перестает «видеть» маркеры, потому что вы перекрываете ее поле зрения).

По идее, ничего не мешает связать в один полигон сразу несколько комнат, просто пропорционально увеличив количество маячков. Остается вопрос: как использовать пространство, чтобы игрок внутри «комнатной» VR-системы не ощущал неудобств? Valve видят это в первую очередь как необычное геймдизайнерское упражнение: как устроить перемещение по виртуальному миру, когда в физическом игрок ограничен своим предбанником 4 на 4?

Oculus с этим пока не заморачиваются: в первую очередь они хотят сбалансировать «сидячий» опыт: есть только вы, очки, контроллер и надежное кресло (желательно вращающееся). Возможно, оно и верно. У многих возникали проблемы с расчисткой места под Kinect – и что теперь говорить о целой голопалубе? Не исключено, что в первое время «полнокомнатные» VR-аттракционы будут расти в специализированных местах и разных развлекательных центрах – как на заре видеоигр многие играли в НИИ и залах с игровыми автоматами.

КОНТРОЛЛЕРЫ

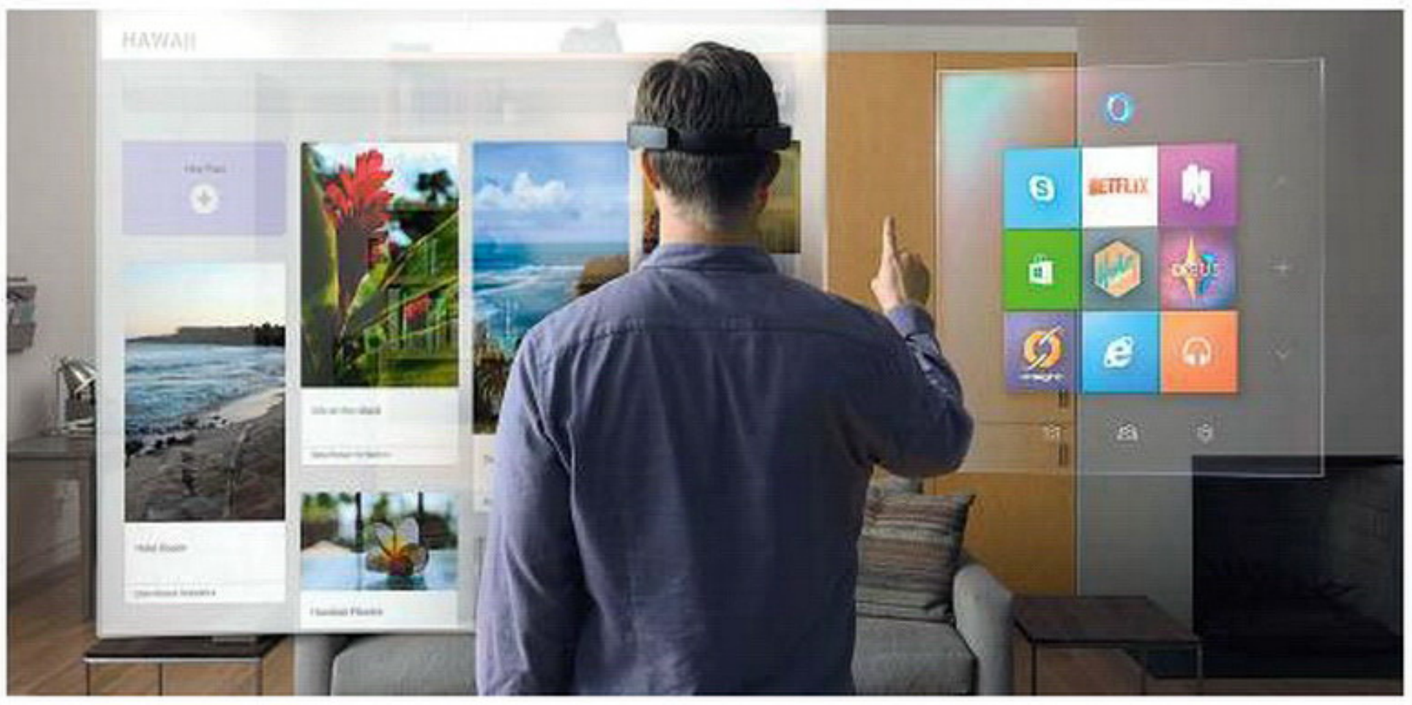
Следующий шаг в создании правдоподобной виртуальной реальности – тактильная отдача. Вряд ли в ближайшее время мы сможем почувствовать на ощупь все, к чему прикасаемся. Какой бы красивой ни была фантазия о реальной Power Glove, оснащенной хаптическими устройствами из научной фантастики, – пока это только фантазия.

Как сделать так, чтобы, скажем, руки героя двигались так же, как и ваши? У Sony для этого есть Move. В свое время этот контроллер так и не взлетел, но теперь у него второй шанс. На презентациях Morpheus Sony используют именно Move – или DualShock 4.

На gamescom Valve помимо прочего привезли VR-демку Secret Shop по мотивам Dota 2. На GDC успели позаигрывать с Portal

А что, если нет?

Дополненная реальность: HoloLens, Magic Leap и другие



Так должна выглядеть дополненная реальность в вашей комнате по версии Microsoft HoloLens

Геймдизайнер Уоррен Спектор (**Deus Ex**) в интервью сайту Gamesindustry.biz сказал: «Я уже достаточно давно считаю, что VR – преходящее увлечение. Мне кажется, оно заинтересует некоторых хардкорных игроков, и я вижу потрясающие применения технологии в социальных медиа, обучении и сумасшедших вещах вроде лечения фобий. Но для развлечения? Я не думаю, что большинство людей захочет выглядеть глупо (а все выглядят глупо в VR-шлемах) и изолировать себя от окружающего мира».

Многие согласны с этой точкой зрения. Но даже если не VR, то что?

Дополненная реальность (augmented reality, AR) – это когда виртуальные объекты переносятся в ваше реальное окружение. Вы не изолированы от окружающего мира – интерфейс, персонажи и вообще что угодно проецируется непосредственно в него.

Многие из вас наверняка уже сталкивались с AR. Например, в комплекте с Nintendo 3DS были несколько карточек – они работали как маркеры, которые система видела через камеру и ставила на их место трехмерные объекты. Но рабочие прототипы очков Magic Leap и HoloLens (о них мы писали в прошлом номере) делают то же самое без карточек и камер – и это что-то за гранью фантастики.

Впрочем, у дополненной реальности много своих подводных камней (даже не считая цены). Например, радиус обзора: магия прототипа HoloLens не распространяется за пределы маленького окошка шириной градусов в тридцать.

Есть вопросы куда более сложные. Проект Google Glass развернули на тотальную переработку, когда стало непонятно, что с ним делать дальше. Однако это не все: народ начал проникаться паранойей. Как укрыться от взгляда камеры, встроенной в каждого хайтек-очкарика? Как можно быть уверенным, что прямо сейчас он не гуглит девичью фамилию твоей матери?

Многое еще предстоит осознать. ■

Артемий Козлов

Перед E3 стало известно о сделке Microsoft и Oculus. Xbox One будет поддерживать Rift «из коробки», а сам шлем виртуальной реальности будет идти в комплекте с Xbox-геймпадом. Как ни странно, от Kinect в Microsoft отказались (хотя он тут в кои-то веки пришелся бы к месту), теперь они вообще предпочитают не говорить об этой шайтан-камере. Используемые в Kinect технологии явно нашли применение в дополненной реальности **HoloLens**, но с VR компания идет другим путем.

Но Oculus не хотят ограничиваться обычными методами ввода. На своей конференции перед E3 они впервые показали рабочую версию **Oculus Touch**. Контроллеры типа «Полумесяц» (Half Moon controller) должны эмулировать движения рук: контроллер учитывает вращение кистей в любой плоскости (на нем тоже есть светодиоды), а сенсорные панели помогают определить, сжаты ли ваши пальцы. Говоря совсем просто: если вы их касаетесь – стало быть, пальцы сжаты.

Чтобы подобрать предмет, в технических демо предлагают «включать» коллизии между предметом и руками нажатием кнопки, расположенной под средним пальцем. Зажимаете кнопку – и будто действительно что-то хватаете. Само собой, к новым рукам приходится привыкать, но все же интереснее передать ощущения от хватки, кажется, не получалось еще ни у кого.

А что с Vive? Контроллеры, с которыми Valve показывали Vive вплоть до июля, по сути, раздвоенные Steam Controller с вживленными лазерными датчиками. На них есть характерные «тачпады» для больших пальцев плюс несколько кнопок. В последнее время его заменили другим прототипом, тоже достаточно неуклюжим (выглядит как маленький металлоискатель), но уже лучше. Тем более в плане отслеживания движений ему равных все еще нет.

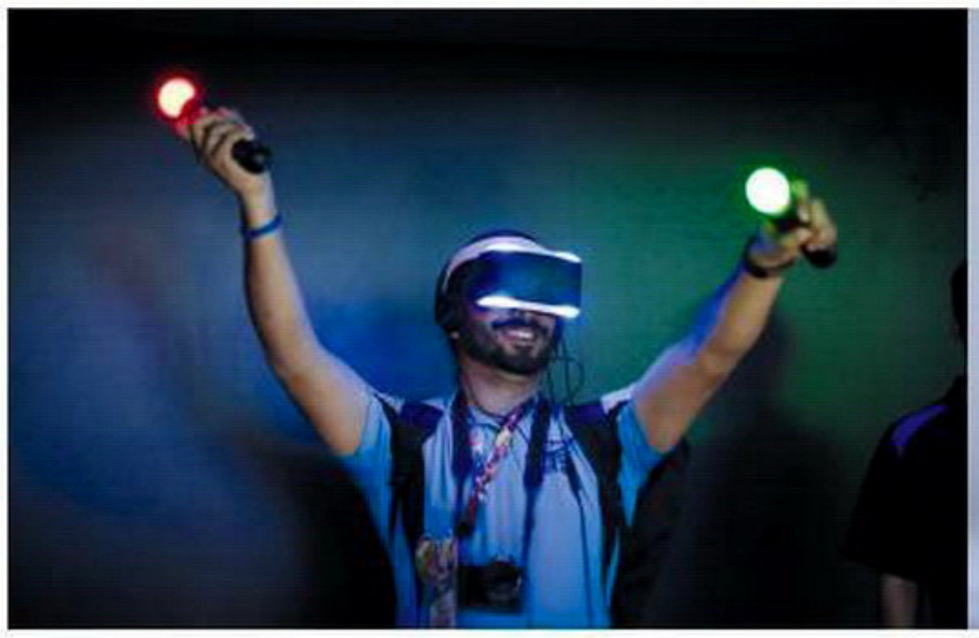
И да, пускай по элегантности Vive пока проигрывает, с релиза Rift (и, вероятно, Vive) пройдет как минимум полгода, прежде чем Oculus запустят свои контроллеры в продажу. Выпускать их одновременно со шлемом компания не намерена.

ДОГОНЯЮЩИЕ И ОТСТАЮЩИЕ

Если вбить в поисковик что-нибудь в духе «vr headsets», голова пойдет кругом. Вдохновившись примером Oculus, свои VR-системы начали сочинять все подряд. Некоторые делают примерно то же самое, и, скорее всего, мы о них больше никогда не услышим. Некоторые – делают что-то новое.

У главных VR-очков сравнительно небольшой угол обзора – около 110 градусов. Чтобы это представить, прикройте глаза ладонями примерно на треть длины брови – как-то так вы будете видеть в первой потребительской ревизии Rift. Это не смертельно для эффекта присутствия, однако о периферийном зрении можно забыть.

Эту проблему пытаются решить в системе **StarVR**, которая называлась **InfinitEye**, пока ее не выкупила студия Starbreeze (обе **Chronicles of Riddick**, **The Darkness**, **Brothers**). Угол обзора в этих очках – 210 градусов, что где-то на двадцать градусов больше, чем обычно видят два человеческих глаза. Затея прекрасная… но эта система съедает *еще больше* ресурсов, так как



Яркие лампочки на устройствах Sony не для вечеринок, но для отслеживания движений

Полный обвес датчиков Perception Neuron. Многовато, чтобы просто поиграть в игру

ей приходится рендерить картинку для двух 1440p-экранов. Коллеги с E3 отчитывались, что демка игры по «**Ходячим мертвецам**» постоянно роняла частоту кадров и вдобавок были проблемы с временем отклика.

Другую проблему пытаются решить разработчики **FOVE**: несмотря на отличную передачу трехмерного пространства (два экрана и две линзы почти идеально эмулируют бинокулярное зрение), главные VR-системы пока не умеют работать с фокусировкой глаза. Шлем FOVE для этого отслеживает движение зрачков, причем отслеживает неплохо, позволяя натурально прицеливаться глазами… только это его единственная руководящая фишка. Samsung недавно инвестировали в FOVE неназванную сумму – есть подозрения, что технология однажды уплывет в Rift.

Кроме создателей шлемов, в последнее время появилось много стартапов, работающих над смежным оборудованием, а также инвестиционных фондов, которые их финансируют. Доступные камеры, снимающие 360-градусное видео, контроллеры, системы захвата движения – делают всё.

Например, компании с невыносимо старперскими названиями **Cyberith** и **Virtuix** делают очень похожие друг на друга беговые дорожки для симуляции ходьбы в VR. Они

Пара контроллеров Oculus Touch

Vive делает людей похожими на инопланетных захватчиков – естественная цена лазерных датчиков.

Одна из проблем беговых дорожек от Cyberith и Virtuix – на них все еще ощущаешь, будто ты скользишь, а не ходишь

Nintendo Virtual Boy

1995

Попытка реализовать функционал VR-шлема в слегка экзотической форме: пользователь фиксировал лицо в специальных резиновых амортизаторах, а картинка передавалась ему посредством пары монохромных проекторов. Контролировать процесс предлагалось гейпадом с набором кнопок и отсеком на шесть батарей, надобность в которых отпадала лишь при наличии переходника для сетевого адаптера SNES (компания позиционировала консоль больше как портативное развлечение).

При не самом изящном формфакторе Virtual Boy еще и выдавал довольно плохую картинку (результат экономии на светодиодах), имел скудную библиотеку игр и отпугивал часть публики дисклеймером о возможных проблемах с самочувствием. Большего коммерческого провала в истории **Nintendo** не было с момента ее основания. Хотя на платформе успел выйти ряд необычных забав вроде гипнотического экшена **Red Alarm** и примитивной, но упоительной **Teleroboxer** – симулятора бокса среди огромных роботов. ■

Дмитрий Ежов

называются **Virtualizer** и **Omni**, а их предзаказ обойдется в 1250 и 700 долларов соответственно. Учитывая цену и громоздкость установок, им пророчат какое-то будущее в симуляторах на предприятиях и в армии, но продолжают наблюдать со скептицизмом.

Интереснее смотрятся недорогие motion capture датчики – **Perception Neuron**, **PrioVR** и другие. Если им не найдут применения в играх (вряд ли кто-то станет обвешиваться датчиками перед каждым запуском игры), они могут здорово помочь маленьким студиям в создании хорошей анимации.

Ну и напоследок нельзя не вспомнить о пионерах моушен-контроля в играх. Да, **Nintendo**. Мы ничего не узнаем о ее новой консоли вплоть до следующего года, так что тут можно спекулировать. Но, во-первых, спикеры Nintendo не стесняются делиться соображениями о будущем VR. Настойчиво так делятся, упорно. Во-вторых, кодовое название консоли – NX, New Experience. Да, оно пока еще ничего не значит. Но все же, «новый опыт»… интересно какой?

■■■

Мы буквально только что прошли период, когда все новое вызывало искреннее удивление. Теперь настало время крепко встать на ноги и придумать, как сделать это лучше. Как увеличить поле обзора, как еще больше снизить «лаг» сенсоров, как передать тактильные ощущения, запахи, как ходить, не опасаясь вписаться в стену... Однажды, когда человечество все-таки изобретет нейроинтерфейсы, все эти проблемы отпадут сами собой.

Но пока ближайшая остановка – начало 2016 года, когда три ключевые VR-системы выйдут на массовый рынок. Только тогда мы точно узнаем, что это было – революция или очередное мимолетное помутнение рассудка. ■

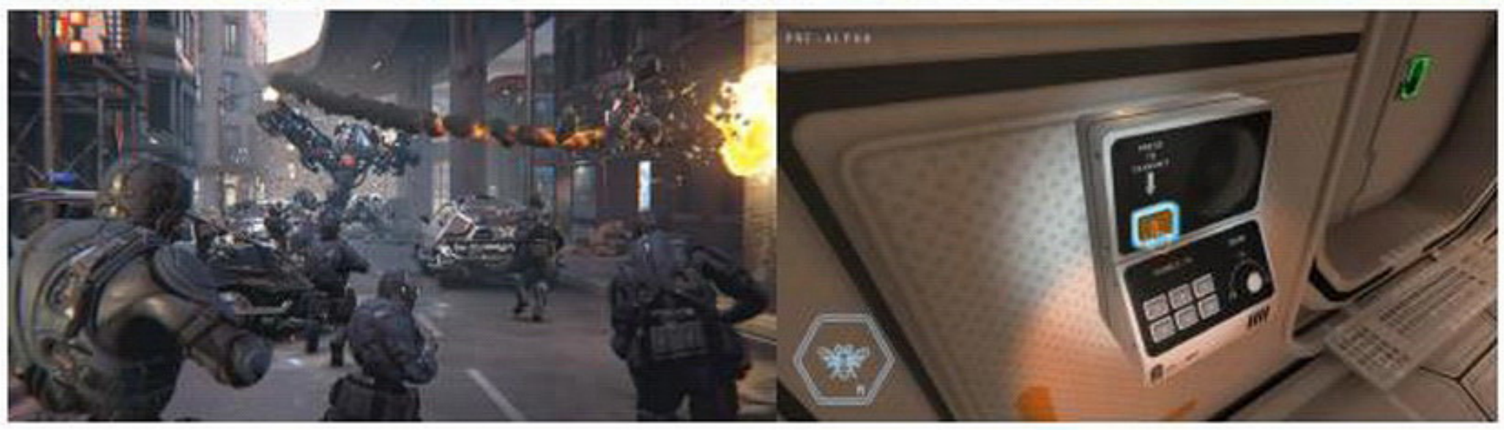
С ПОЗИЦИИ РАЗРАБОТЧИКОВ

ЧЕМ ОТЛИЧАЕТСЯ СОЗДАНИЕ ИГР ДЛЯ VR

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

Нельзя просто так прикрепить к обычной игре поддержку Oculus и добиться стопроцентного погружения. Дизайн игры изначально должен быть заточен под VR.

Но что именно под этим имеют в виду?



Демку Showdown на движке Unreal 4 можно перепроходить несколько раз и постоянно замечать что-то новое, глядя по сторонам

Авторы Pollen вдохновляются Gone Home. Любой объект можно покрутить в руках, любую надпись – прочитать. Для VR это очень кстати

НЕЛЬЗЯ ПОЗВОЛИТЬ ИГРОКУ ЗАБЛУДИТЬСЯ

Пока в VR нет тактильных ощущений, игроку нужны четкие визуальные зацепки, чтобы понять, где он и куда он смотрит. Иногда достаточно, чтобы ему просто некуда было торопиться. Но что, если вы делаете не размеренный симулятор ходьбы, а боевик?

На последней E3 Sony показала мультиплеерный меха-экшен **Rigs**. Интересно, как в нем пользуются цветовым кодированием карт, чтобы облегчить ориентирование на подсознательном уровне. Например, желтого цвета – всегда цель, кольцо, куда нужно забросить меха для получения очков. Если вы видите что-то зеленое – значит, вас подбили и вы ушли на респаун.

НЕЛЬЗЯ ОТНИМАТЬ У ИГРОКА КОНТРОЛЬ

Когда у мозга не получается сопоставить движения тела и то, что в ответ происходит на экране, многие начинают дурно себя чувствовать. Симптомы разнятся: может болеть или кружиться голова, может тошнить, может возникнуть дезориентация в пространстве и так далее. Это называется симуляторной болезнью.

Часть проблемы уже решили создатели VR-шлемов, сведя к минимуму время отклика. Остальное – на совести дизайнеров игр. Вредно отбирать у игрока контроль. Вредно принудительно менять направление его взгляда. Даже отключать наклоны головы при выходе в меню может быть вредно. Игрок должен четко представлять, какая реакция последует на его действие. Когда правила нарушаются, мозг приходит в замешательство.

НУЖНО МОДЕЛИРОВАТЬ ВСЕ ВОКРУГ

Чтобы меньше нагружать систему, можно перестать прорисовывать то, что оказывается за кадром.

Но не в VR. В VR игрок всегда смотрит по сторонам, и его окружение должно быть к этому готово.

НУЖНО МЫСЛИТЬ ПРОСТРАНСТВОМ

На экране монитора хорошо нарисованный двухмерный спрайт можно выдать за трехмерный объект, но в стереоскопических очках он всегда будет очевидно плоским.

То же касается интерфейса. Чтобы он не смотрелся наклеенным поверх ваших глаз, его встраивают непосредственно в сцену с учетом ее объема. Совсем избавляться от интерфейса необязательно – постоянно иметь что-то перед глазами может быть даже полезно. Например, трехмерная приборная доска, постоянно находящаяся на одном месте, может помочь бороться с пресловутой симуляторной болезнью.

ЗВУК ТАК ЖЕ ВАЖЕН, КАК КАРТИНКА

Разработчики адвенчуры **Pollen** настроены решительно: если вы слышите, как где-то над ухом у вас жужжит пчела, вы должны суметь повернуться в ее сторону и тут же ее увидеть. И никак иначе.

Если игра просто звучит без учета пространства, шепчет вам в уши, включает музыку когда попало – во многих случаях это может сломать погружение.

МАСШТАБ И ПЕРСПЕКТИВА

Если у вас руки растут из другого места, а на мир вы смотрите откуда-то не оттуда – с монитора это все еще может смотреться неплохо. В VR вы сразу заметите, что что-то не так.

ИГРОК ДОЛЖЕН ВЕРИТЬ

Удобнее всего делать VR-игры про пилотирование каких-нибудь машин. Добавьте в кадр неподвижные ноги пилота, и сидящий на стуле игрок в VR-гарнитуре поверит, что они принадлежат ему. Изобразите кокпит (или наденьте на игрока скафандр, как в Pollen), и ограниченному углу обзора появится логичное объяснение.

МЫ НИЧЕГО НЕ ЗНАЕМ ПРО VR

Вам могут рассказать о секретах создания настольных, мобильных, условно-бесплатных игр. Когда же речь заходит о VR, практически все признают, что затронули лишь верхушку айсберга. Все еще не существует определяющего опыта, на который можно уверенно опереться. Нужно изобретать новые правила. ■

«Экзистенция» (1999) – история, в которой VR-устройства были живыми созданиями

ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ В ПОП-КУЛЬТУРЕ

ПОЧЕМУ ОДНИ ИСТОРИИ БУДОРАЖАТ, А ДРУГИЕ СМЕШАТ

АРТЕМ МАЛЫШЕВ

«Предсказывание – по мне так это самое бесполезное в научной фантастике», – говорит Уильям Гибсон, автор романа «Нейромант», который считают эталоном, главным блоком в фундаменте канонов киберпанка. И к тому же удивительно пророческой книгой, где Гибсону удалось, пусть и в жутковатой форме, но описать место и ощущение человека в современном шторме цифровой информации. Его «киберпространство», пожалуй, первый портрет современного интернета в популярной культуре. А придумал он его в начале 1980-х.

«Если вы посмотрите на всю историю научной фантастики, на все, что, по словам писателей, должно было произойти, и на то, что реально сбылось, – разница ужасная. Мы ошиблись почти во всем. Наша репутация предсказателей складывается из редких попаданий. Но их хватает, чтобы всех удивить».

Киберпространство Гибсона – это сеть, где хранится вся информация, от магнитных носителей до памяти людей. Подключаясь к ней, люди попадают в некое подобие «большой коллективной галлюцинации». Это так поразило читателей, потому что никто из фантастов не обращал внимания на компьютерные сети. Хотя тема уже витала в воздухе – и выиграл бы тот, кто первый ее учуял и схватил. Гибсон вспоминает, что первый рассказ на эту тему он написал почти за неделю, поскольку чувствовал, как тысячи писателей пишут о том же и могут опубликовать работу в любой момент.

Но за последующие десятилетия актуальность романа только росла. Случился компьютерный бум. ПК появились в каждом доме. Все они соединились в большую сеть, без которой, в общем-то, не понятно, как мы раньше жили.

Но при чем здесь интернет, если мы говорим про компьютерные игры и виртуальную реальность?

В представлении фантастов – все это сливается в одно цельное медиаполе. Отпуская свое воображение, первым шагом они соединяют компьютеры в одну сеть, а вторым уже гуляют по удивительным объемным мирам. Но как миры создаются, как люди в них попадают, что делают и чем для этого пользуются – это уже тонкости для гиков.

ПЛОХИЕ ИСТОРИИ

Гуру сценарного мастерства Роберт Макки говорил, что, если история не интересна, проблема только в слабых силах антагонизма. Видимо, поэтому в научной фантастике мы читаем про темные стороны прогресса, но в реальности продолжаем стремиться в будущее.

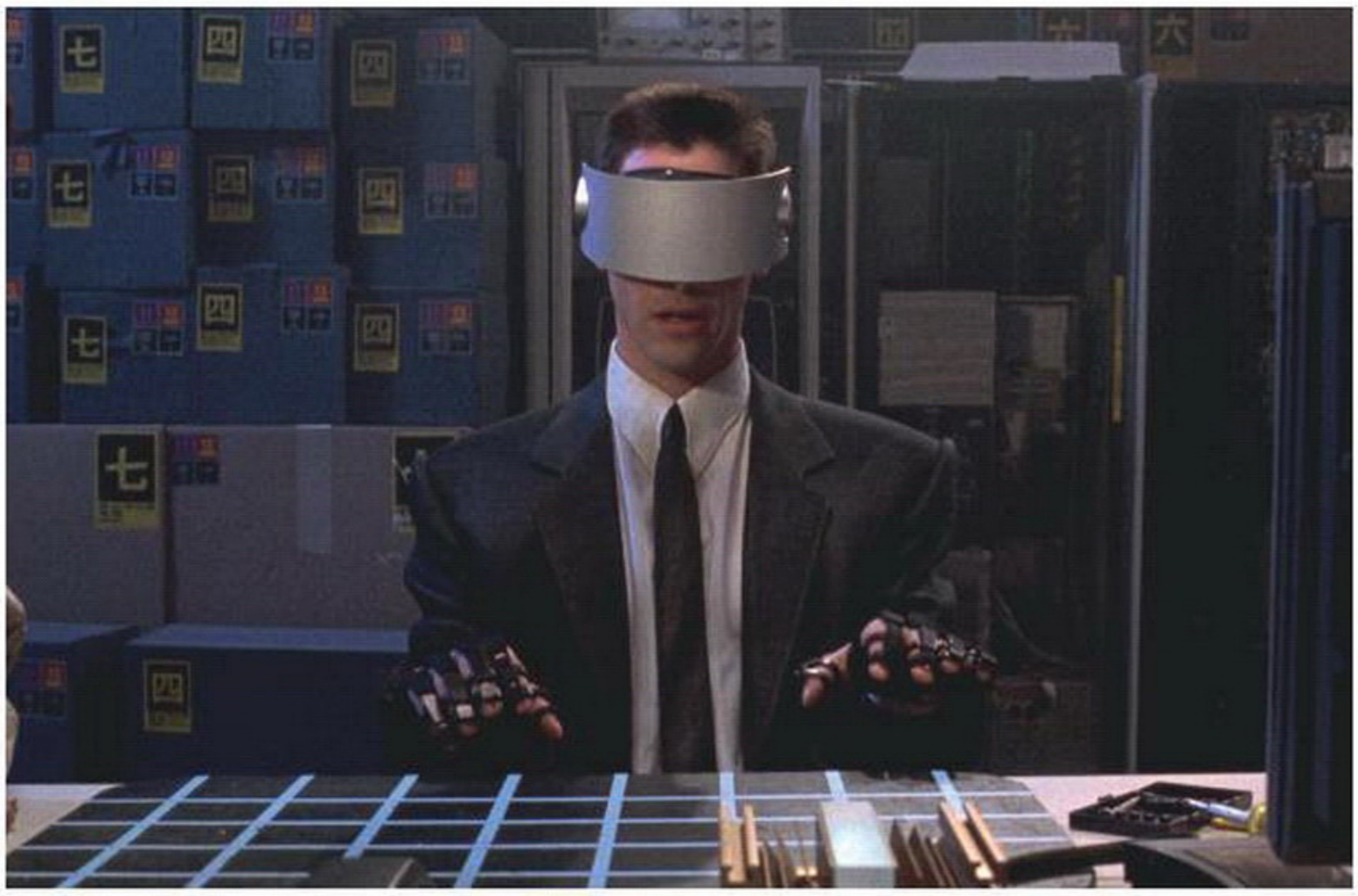
Кому интересны истории, где все хорошо и ничего не меняется? В каком произведении о виртуальной реальности она не была источником проблем? Но мы ждем Rift и Vive все сильнее.

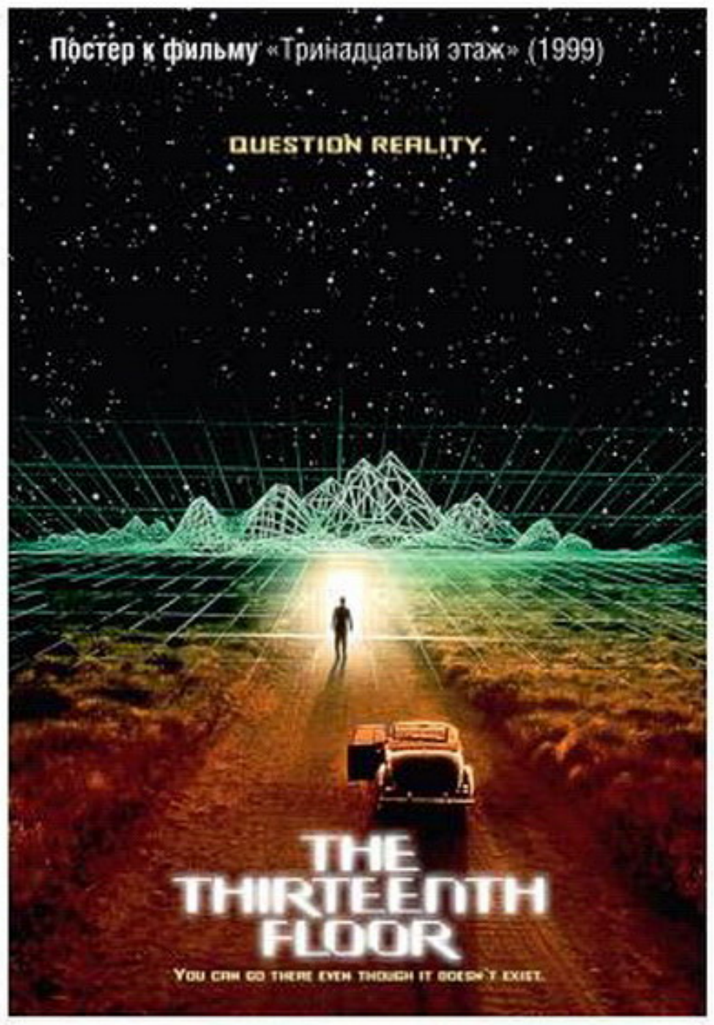
«Нейромант» – по-прежнему хорошая история. Она вдохновляет, потому что в реальности мы еще толком не видели связки «интернет + виртуальная реальность». Когда увидим, быть может, посмеемся так же, как над некоторыми рассказами времен зарождения кибернетики.

Например, «Странные ящики профессора Коркорана» – рассказ Станислава Лема 1960 года. Вряд ли сейчас это может показаться сильной историей. Антагонизм в ней – это моральный надлом, который сегодня устаревает. Хотя там есть нечто вроде виртуальной реальности.

В лаборатории профессора лежит куча железных сундуков, подключенных к одной большой катушке. Оказывается, это электронные мозги, подсоединенные к искусственному миру. По словам профессора, там действуют законы физики и происходят события, которые запускает случайный селектор.

Наверняка, если бы профессор попал в наше время и сыграл в GTA или The Sims,





Постер к фильму «Тринадцатый этаж» (1999)

«Джонни-мнемоник» (1995). Хакеры будущего не боятся, что к ним неслышно подкрадется спецназ

«Матрица» (1999) – история о мире, в котором увлечение виртуальной реальностью зашло слишком далеко

он бы вернулся в свою лабораторию и сжег ее. Искусственные миры, которые пародируют наш, – это уже норма. Самые сложные размышления, которые они у нас вызывают, – потратить ли две тысячи или подождать распродажи. А для Лема рассказ был способом поговорить в современных декорациях о философии солипсизма (когда жизнь человека лишь галлюцинация мозга).

Возможно, поэтому в конце девяностых «Матрица» обошла «Тринадцатый этаж» и заняла заслуженное место на троне классики этой темы, оставив конкурента почти незамеченным.

Хотя сам по себе «Тринадцатый этаж» хорош. Его главный герой – один из создателей виртуальной реальности, точной копии нашей, которая хранится на серверах тринадцатого этажа его компании.

Сейчас мы знаем, каких трудов и мощностей стоит создание игры с открытым миром, достойным ИИ, фотореалистичной графикой, да еще и поддержкой Oculus Rift и прочих устройств, так, чтобы не тошнило. Даже с современными технологиями – десятки тысяч художников и программистов, миллиарды долларов и десяток лет. В фильме автор целого мира – один «типичный гений». Патлатый грязнуля-социопат. Своей сутью «Тринадцатый этаж» смотрит во всю ту же классическую философию, которая уже высохла и пропахла нафталином, как старый бабушкин шкаф.

А «Матрица» смотрит в будущее. Захотят ли люди возвращаться в реальный мир, когда попадут в уютную виртуальную копию? И вот уже вопрос «что есть реальность» заиграл новыми красками.

Ведь если все пойдет как сейчас, то нам самим скоро придется на него ответить. Вслед за «окулусами», перчатками и дорожками для ходьбы пойдет вторая волна устройств для погружения. Симуляторы ощущений, прикосновений, запахов. Виртуальные социальные площадки сделают путешествия не такими уж необходимыми. А затем и встречи между отдаленными друг от друга людьми. А что, если для визуализации виртуальной реальности «окулусы» начнут использовать имеющиеся в мозгу образы? Может, тогда мы начнем подключаться с помощью пучка проводов в шею и двигаться только в мыслях, а не брыкаться и орать по-идиотски.

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ

Почему научная фантастика не так много внимания уделяет этим переходным процессам? Потому что работает еще одно правило хорошей истории: начинать как можно ближе к концу. Если уж фантазировать про виртуальную реальность – то фантазировать о ее самой завершенной версии, которую мы можем себе вообще представить.

Красиво визуализированную, соединенную одной сетью, с искусственным интеллектом и прочими штуками, которые маячат на горизонте.

Отсюда растут ноги у многих нелепостей в фильмах о киберхакерах. Например, Киану Ривз в роли Джонни-мнемоника. Образ уже каноничный: хакер сидит в шлеме, машет руками в специальных перчатках, взламывает системы, находя дырки в каких-то странных трехмерных моделях. Казалось бы, вот уже есть шлемы и перчатки – значит, скоро и хакеры станут такими же. Но они смотрят на такие фильмы, ехидно посмеиваясь.

В этом есть вина фильма как медиа. Словами можно сказать: «Потоки данных, протекающие в пространстве разума; скопления и созвездия информации. Подобно огням города...» – но на экране это надо показать. И вот здесь попасть в точку и вызвать то самое «ощущение пророчества» научной фантастики невозможно.

Хотя задумка может быть верной. В будущем, когда с развитием виртуальной реальности появятся совершенно новые виды интерфейсов, не известно, какие навыки хакеров будут больше в цене – виртуозное знание языков и систем или умение гнуть ложки силой мысли.

■■■

То, что захватывает наше воображение больше всего, – в поп-культуре всегда будет силой антагонизма, а героем всегда будет тот, кто знает, как с этим совладать. Поэтому мы будем бояться виртуальной реальности на страницах книг и перед экранами, только пока ее нет на самом деле. ■

САТОРУ ИВАТА И NINTENDO, КОТОРУЮ ОН ОСТАВИЛ ПОСЛЕ СЕБЯ

ЗАХАР БОЧАРОВ

Новость о смерти Сатору Иваты, главы компании **Nintendo**, многих застала врасплох. Вчитываясь в лаконичный некролог, невероятно сложно поверить в реальность этого события.

В последнее время Ивата и правда редко появлялся на публике, но все равно всегда был рядом. Он сверкал улыбкой в записях конференций Nintendo Direct, превращался в тряпичного Маппета на прошедшей E3, постоянно обращался с заявлениями через «Твиттер».

Публичность была его визитной карточкой. Ивата всегда охотно шел на контакт с игроками, был галантен, вежлив и остроумен, внимательно прислушивался к критике. Поклонникам он всегда казался другом, и этот большой, светлый и бесконечно обаятельный образ совсем не сочетается с сухим черно-белым текстом, оповестившем нас о его кончине.

«На моей визитке написано, что я президент. В своих мыслях я геймдизайнер. Но в сердце я остаюсь игроком». В этой цитате – весь Ивата, и именно поэтому ее вспоминают чаще всего.

ПУТЬ НАВЕРХ

Президентский пост в Nintendo – самое значимое, но далеко не единственное достижение Сатору Иваты. Его жизненный путь – это вдохновляющая история, в которой путь к успеху был проложен целенаправленным трудом. Он начинал карьеру программистом в небольшой студии **HAL Laboratory**, а пер-

«ЕСЛИ МЫ ПРОДОЛЖИМ В ТОМ ЖЕ КЛЮЧЕ, ЧТО И РАНЬШЕ, ЛЮДИ МОГУТ БЫСТРО УСТАТЬ ОТ ИГР»

«УВИДЕТЬ, КАК МОЖНО РАЗВИТЬ ИМЕЮЩУЮСЯ ИДЕЮ, – ЭТО ОЧЕНЬ ЦЕННО. НО КУДА ЦЕННЕЕ ПРИДУМАТЬ НЕЧТО НОВОЕ»

вой его игрой стала **Balloon Fight** 1985 года – незамысловатая забава про бои на воздушных шарах.

Уже через восемь лет он возглавил эту компанию, впервые в своей жизни став президентом. Его легкая рука и профессиональное чутье сделали свое дело: под руководством Иваты HAL Laboratory преодолела финансовые трудности и начала приносить прибыль. Компания успешно существует и по сей день.

Достижения в менеджменте не отбили интерес к программированию. Несмотря на важный статус, Ивата продолжал лично создавать игры. Он своими руками переделал код **EarthBound**, приведя его к полноценной игре. Боевая система **Pokemon Stadium** для Nintendo 64 была написана им за неделю без помощи дополнительной документации.

А помните **Pokemon Gold/Silver** для Game Boy Color? Если бы не оптимизация от Сатору Иваты, там был бы всего один доступный регион. Все, к чему прикасался этот человек, оживало, развивалось и вызывало всеобщую любовь.

В 2000 году, незадолго до появления GameCube, Ивата поступил на работу в Nintendo. А уже через пару лет, после долгого разговора с тогдашним президентом Хироси Ямаути, возглавил корпорацию, став четвертым по счету президентом компании и первым человеком вне семьи Ямаути, которому достался этот почетный пост. История весьма примечательная и для нас с вами, но для Японии – просто из ряда вон выходящая.

«За время президентства в Nintendo я осознал, что в нашей индустрии нужны особые таланты для выживания. Я не знал, будет ли Ивата поддерживать существующий статус компании или же приведет ее к новым вершинам. Но был убежден, что он лучший кандидат на эту должность», – скажет Ямаути вскоре после этих событий.

НОВЫЕ РУБЕЖИ

Назначение Иваты президентом было неожиданным, и многие отнеслись к этому скептически. Сатору Ивате к такому положению дел было не привыкать: с тем же сомнением люди смотрели на него последующие тринадцать лет, когда он впервые показывал им прототип DS, контроллер для Wii, причудливую 3DS с двумя камерами и геймпад Wii U. Осечка случилась лишь с последней приставкой, остальные консоли, выпущенные при Ивате, вошли в историю компании как одни из самых успешных.

Поспособствовала этому философия Иваты, которую он неустанно транслировал как на коллег, так и на аудиторию. В вопросах прямой конкуренции он всегда искал обходные пути. Отказываясь играть по правилам рынка, Ивата обретал над ним власть: из-за Wii, в конце прошлого десятилетия, все стали бредить управлением движением и благополучно забыли

про него, когда преемница внезапно сменила концепцию.

Сатору искренне верил, что игры должны приносить в первую очередь веселье, и его видение развлечений зачастую выходило за сферу влияния его собственной компании – оно переворачивало всю индустрию. Именно поэтому свои соболезнования выразили почти все разработчики – от сотрудников **Rare**, когда-то принадлежавшей Nintendo, до коллег из **Microsoft** и **Sony**.

Несмотря на статус, Ивата не ставил себя выше других. Узнав о неутешительных продажах Wii U, он сам вдвое сократил свою зарплату, потому что был уверен, что все поправимо, и хотел показать достойный пример своим сотрудникам.

Он выступил с инициативой конференций Nintendo Direct, через которые общался с поклонниками, не стесняясь появляться в кадре с гроздью бананов или в окружении кучи плюшевых Луиджи. Когда один из работников авиакомпании помог Ивате достать завалившийся за спинку самолетного кресла телефон, тот в знак благодарности сделал их совместную фотографию и отправил на почту, найдя время в своем загруженном графике. Как истинно благородный человек, Ивата ценил и уважал труд других людей.

НАСЛЕДИЕ

Что же станет с Nintendo теперь, когда его нет? Никто не скажет наверняка. Ивата трудился на благо своей фирмы до последнего и оставил после себя богатое наследство. Несмотря на сложности с Wii U, в минувшем году компания сумела выйти в плюс, а на ее счетах находится несколько миллиардов долларов.

Вдобавок Сатору Ивата наметил для Nintendo новые векторы развития: здравоохранение, производство фигурок, мобильные приложения и парки аттракционов. А еще у Nintendo на подходе **NX** – первая консоль за десять с лишним лет, которая выйдет уже без Иваты. Безумно жаль, что он не увидит, как ее воспримет публика.

Сатору Ивату сложно отделить от компании, в которую он вкладывал все силы и время даже тогда, когда их почти не осталось. Десять с лишним лет Nintendo была рупором, в котором всегда звучал его голос. Едва ли ей сейчас что-то угрожает: пройдет время, во главе встанет новый президент, а на прилавки лягут цветные коробки с новыми приставками и играми к ним. Но это будет уже другая Nintendo. А нынешняя навсегда ушла в прошлое вместе с человеком, который сделал ее великой.

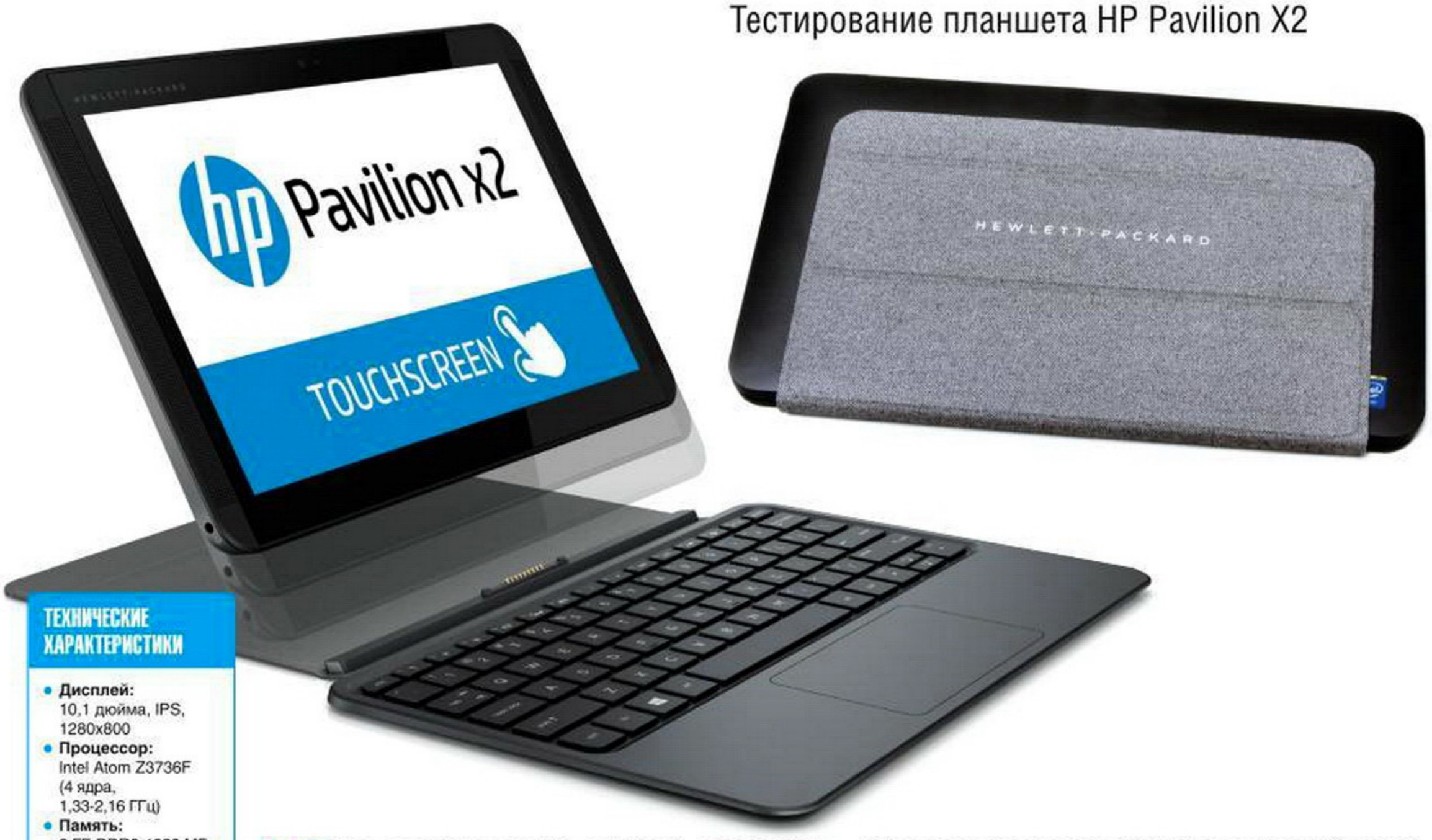
Спасибо за эмоции и улыбки, Ивата-сан. Вас будет очень не хватать. ■

ДМИТРИЙ КОЛГАНОВ РЕДАКТОР РАЗДЕЛА

В летние месяцы принято жаловаться на отсутствие интересных новинок. Нас это, к счастью, не касается. Август мы провели с толком. У нас стартовал масштабный тест телефонов, который мы вам представим уже в следующем номере. Затем, мы разобрались с G-Sync, дальше – у нас на тестах побывал 12-дюймовый MacBook. Еще новость – нам удалось лично оценить два главных VR-столпа – третью версию Oculus Rift и HTC Vive, о которых вы, наверняка, уже прочитали в разделе Special. Ну и наконец, в журнале мы теперь указываем цены не только в рублях, но и в долларах. Курс на этот номер – 64,5 рубля за «бакс».

ТРУДНОСТИ САМООПРЕДЕЛЕНИЯ

Тестирование планшета HP Pavilion X2



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 10,1 дюйма, IPS, 1280x800
- **Процессор:** Intel Atom Z3736F (4 ядра, 1,33-2,16 ГГц)
- **Память:** 2 ГБ DDR3-1333 МГц
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics
- **Система хранения данных:** eMMC, 32 ГБ
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n (Realtek RTL8723BS), Bluetooth 4.0, Miracast
- **Разъемы:** USB 2.0, micro-HDMI, micro-SD, 3,5-мм джек
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 32-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, съемная клавиатура с тачпадом, годовая лицензия Office 365
- **Комплектация:** блок питания, съемная клавиатура, годовая лицензия на Office 365
- **Габариты:** 26,4x17x0,96 см
- **Вес:** 590/920 г без/с клавиатурой
- **Цена на август 2015 года:** 17 500 рублей ($271)

Когда планшеты только начинали завоевывать популярность, мы всей редакцией мечтали только об одном – ну когда все то же самое появится на полноценной Windows. К сожалению, и Microsoft, и Intel к нашим мольбам слишком долго оставались глухи. Первая проводила непонятные эксперименты с Windows RT, которая, по-хорошему, никому была не нужна и ничего толком не умела. А вторая никак не хотела выпускать процессоры, которые и со всей тяжестью ОС справятся, и работать будут нормальные для планшета 8-10 часов. Впрочем, к 2015 году мегакорпорации прорвало. Windows 8.1 требует минимум ресурсов, а Intel Core M и последние Atom наконец-то научились галантно общаться с батареей и не выжимать ее досуха за пару-тройку часов общения. А раз такое дело – пора проверить, стала ли мечта реальностью или нет. Для этого мы заказали на тесты бюджетный 10-дюймовый **HP Pavilion X2**, провели с ним чуть больше месяца и даже свозили его на Тайвань.

Дизайн

Приехала к нам новинка в довольно крупной коробке, вместившей в себя помимо самого устройства пристяжную клавиатуру, зарядник, инструкцию и вкладыш с годовой подпиской на Office 365. Последнее, кстати, необычно: как правило, производители ограничиваются пробной версией «офиса».

Интересен и сам планшет. Лицевая сторона – экран, пластиковая рамка и крупные решетки динамиков по бокам. Оборотная – приятная на ощупь и немаркая серая пластмасса с лаконичным логотипом HP по центру. Хорошо смотрится и клавиатура со встроенным тачпадом. С компьютером она общается по фирменному разъему, а крепится при помощи симпатичной тканевой подставки, чем-то напоминающей Smart Cover от Apple. Выглядит красиво, однако на практике не особо удобно.

Хотя на картинках Pavilion X2 похож на настоящий ноутбук, такой эффект достигается только на твердой поверхности, когда свернутая тканевая подставка подпирает экран. На коленях же все это не держится, планшет заваливается назад. Странно выглядит и то, что тканевая обложка намертво приклеена именно к клавиатуре, а не к самой таблетке, то есть в походном режиме мы лишаемся как поддержки, так и защиты дисплея. Ну и напоследок поворчим немного на тему сборки. Pavilion X2 – бюджетное решение, и приходится мириться с такими мелочами, как небольшие зазоры и просвет металла через щели в клавиатуре. Это не критично, но, если что, мы предупредили.

В остальном же X2 почти идеален. Он очень хорошо ложится в руку, не скользит и мало весит. С учетом, что перед нами полноценный компьютер на Windows и x86-кристалле, его масса оставляет всего 590 граммов (без клавиатуры), а это, на минуточку, чуть меньше, чем было у «четвертого» iPad.

Порадовал планшет и количеством разъемов. Если традиционно к таблеткам прикладывают лишь один жалкий micro-USB, то Pavilion X2 оснащен куда круче. На правом торце разведены полноразмерный USB 2.0, видеовыход micro-HDMI и слот для карт micro-SD. Чуть

в уголке расположен вход micro-USB, но используется он исключительно для подзарядки. Здесь же присутствует клавиша «Windows», более известная как «Пуск», и качелька громкости. На противоположном торце есть только комбинированный аудиовыход, совместимый с четырехсегментными штекерами гарнитур. Верхняя грань получила кнопку питания/блокировки и пару микрофонов, нижняя – контактную площадку для соединения с клавиатурой. Лицевая панель, помимо экрана, несет на себе веб-камеру и два динамика с колоссальным запасом громкости – для персонального использования хватает процентов тридцати от максимума.

Что же касается клавиатуры, тут ситуация следующая. Той, что на экране, вполне достаточно на ответы в соцсетях и быстрые правки текста. Пристяжная же превращает планшет в полноценный ноутбук с классической раскладкой. Конечно, приходится привыкать к небольшой расхлябанности и слегка уменьшенному габариту клавиш, но это мелочи, работе они мешают только в первые дни использования.

Внутренний мир

Внутри Pavilion X2 бьется холодное сердце четырехъядерного **Intel Atom Z3736F** частотой от 1,33 до 2,16 ГГц. Тех, кто сейчас инстинктивно сжался при слове «атом», сразу успокоим. Не обращайте внимания. От того тормозящего ужаса, что пять лет назад ставили в бюджетные ноутбуки, не осталось и следа. Сегодня этот кристалл с TDP всего в 4 Вт на равных тягается с семейством AMD A4 и без проблем тащит Windows 8.1 со всеми ее причудами. Единственное, пожалуй, чего бы хотелось именно от Pavilion X2, – это больше оперативной памяти.

На ней, к сожалению, явно сэкономили и поставили всего 2 ГБ DDR3. В принципе, для простеньких офисных задач этого хватает, но при запуске фильмов или открытии десятка страниц в Chrome начинаются неприятные подтормаживания.

Впрочем, плюсы в небольшом количестве оперативки тоже нашлись. Благодаря низкому объему памяти удалось обойтись без установки 64-битной версии ОС и остановиться на 32-битном варианте, что сэкономило несколько гигабайт постоянной памяти. А последней тут совсем ничего – 32 ГБ eMMC (бюджетная альтернатива SSD), из которых 18 ГБ отдано под Windows. Мало? Всегда можно докупить объемную SDXC и решить проблемы с местом.

Зато с беспроводными модулями планшету повезло. Есть и Bluetooth 4.0, и Miracast, и Wi-Fi в полном объеме. Поддерживаются как 2,4 ГГц, так и 5 ГГц сети. Здесь же отметим у нашего героя встроенные акселерометр с гироскопом, отвечающие за поворот картинки. В Windows они работают не очень быстро, но спустя несколько секунд изображение исправно переходит в нужную плоскость.

А вот экран оставил двоякое впечатление. Матрица диагональю 10,1 дюйма сделана по технологии IPS и поддерживает разрешение 1280x800. Для топовых планшетов смешная цифра, однако для бюджетного варианта x86-системы это вполне нормально. Да, пиксели видны невооруженным взглядом, но будем честны – в работе это особо не мешает. Куда больше расстраивает уровень цветопередачи.

Часто планшеты на IPS используют как некий идеальный просмотрщик фотографий, однако Pavilion X2 на эту роль не годится. Матрица покрывает 59% sRGB-пространства и даже после калибровки выдает ΔE_{00}, равную всего 3,9. В общем, далеко не идеал.

Два мнения

Ну а теперь перейдем от технических характеристик к описанию собственно работы. Необычно, но относительно Pavilion X2 наша редакция разделилась на два фронта.

Первый составили люди, которые потребовали от новинки всего и сразу. С их точ-

С другой стороны

Совсем по-другому на планшет смотрели те, кто сразу распознал в Pavilion X2 чисто рабочую лошадку. Word, Excel, PowerPoint, облачные хранилища, почтовые клиенты и Facebook демонстрируют более чем приличную производительность и позволяют полноценно работать с документами, как говорится, на ходу. Тормоза же появляются только при просадке батареи, когда кристалл уходит в режим жесткой экономии заряда.

С учетом такой свободы действий Pavilion X2 прощаются даже огрехи интерфейса. Да, тыкать в значки пальцем – то еще удовольствие, но после увеличения масштаба до 150% и освоения альтернативного рабочего стола задача здорово упрощается и перестает напрягать. Если же надо провернуть что-то серьезное, например рассортировать папку с фотографиями, на помощь всегда приходят комплектные клавиатура с тачпадом, превращающие Pavilion X2 в полноценный ноутбук.

А вот в чем сошлись все сотрудники нашей редакции, так это в том, что батарея у Pavilion X2 просто замечательная. Запаса ее хватает на полный рабочий день, причем не только в чисто рабочем режиме «интернет-Word», но и при просмотре фильмов, которые так необходимы во время долгих перелетов, и даже во время игр. В тесте Battery Eater под 3D-нагрузкой Pavilion X2 выдерживает около 6 часов. Для x86-системы это потрясающие результаты.

ВРЕМЯ РАБОТЫ (BATTERY EATER)	
Чтение (Wi-Fi)	7 ч 41 мин
Классический	6 ч 3 мин
Режим простоя	12 ч 27 мин

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ	
3DMark (Ice Storm)	
Score	
14 467	
PCMark 8	
Score	
1065	
CrystalDiskMark 3.0	
Seq. read	Seq. write
133,1 МБ/с	46,5 МБ/с

+ ПЛЮСЫ +

+ хороший дизайн
+ низкое энергопотребление
+ неплохая матрица
+ достойная производительность
+ полноценный USB-вход

– МИНУСЫ –

– невысокое качество сборки
– не подходит для игр
– неустойчивая подставка

ки зрения, планшет на Windows – довольно сомнительная забава. Тем, кто привык к обычным таблеткам на iOS или Android, очень сложно перестроиться на пальцевую Windows, причем не помогает даже пресловутый альтернативный интерфейс. Он красив и быстр, но подходит только для интернет-серфинга, чтения новостей и простеньких игр. В более серьезных задачах он постоянно вываливается в классический «рабочий стол», на котором попадать в иконки пальцем, мягко говоря, затруднительно.

Не понравилась многим и некоторая задумчивость системы при нагрузке. Десять вкладок в Chrome – и привет, тормоза. Тот же расклад и с играми. Несмотря на то, что по результатам 3DMark Pavilion X2 выглядит молодцом, стабильно на нем идут только простенькие проекты. То есть можно погонять в HD-переиздание Heroes of Might and Magic 3, пройти The Walking Dead от Telltale, но ничего более. Естественно, не понравился многим и слишком малый запас памяти – ни фильмов с собой записать, ни музыки закачать.

Так стоит ли сегодня брать планшет на Windows? Сложный вопрос, на который, впрочем, есть один простой ответ. Если нужна развлекательная мультимедиа-система, то лучше выбрать вариант на iOS или Android. Эти системы куда дружелюбнее при управлении пальцами и заметно меньше притормаживают. Другое дело, если вы ищете таблетку для работы. Вот тут уже никаких вариантов: с интерфейсом Windows, конечно, придется помучиться, но каков простор для профессионального использования! Программы все родные, не обрезанные, а это значит – никаких проблем со шрифтами или конвертациями. Собрал какую-нибудь таблицу, текст или презентацию и отправил кому надо, не боясь за то, как будет выглядеть итоговый файл на другом компьютере. В общем, незаменимая вещь для тех, кто всегда на посту.

Что же касается нашего героя, то, по ощущениям, он полностью соответствует своей цене в 17 500 рублей. Да, огрехов много, тут и странное крепление клавиатуры, и зазоры, и слабый для IPS экран, и маленький объем накопителя, но это перекрывается долгим временем работы и приличной производительностью.

● *Сергей Мельников, Дмитрий Колганов*

АМЕРИКАНЕЦ

Тестирование игрового ноутбука Dell Alienware 15

Когда **Dell** в 2006 году приобрела американского производителя компьютеров **Alienware**, нашей радости не было предела. Самые крутые игровые ноутбуки в мире наконец-то пересекли океан и добрались до наших широт. Конечно, в стране вечно бушующего рубля «американцы» разлетались гораздо хуже суровых и, главное, дешевых iRU, но своих поклонников они нашли. И в их число, надо признать, попали и мы.

Особо сильно нам в душу запали модели 2009 года. Полностью закатанные в софттач брутальные коробки, под завязку напичканные мощнейшим железом и ловко засветившиеся в культовом сериале «Теория большого взрыва». Дизайн этот оказался настолько успешным, что продержался на рынке до неприличия долго – сменили его только в 2013-м. К сожалению, нас Alienware в новом обличье умудрялись все это время обходить стороной, поэтому с тем, как теперь выглядят лучшие американские ноутбуки, мы будем разбираться только сегодня, на примере обновленной линейки 2015 года.

Встречаем

В редакции оказалась топовая 15-дюймовая модель с незамысловатым названием **Dell Alienware 15**. Несмотря на культовый статус и ценник «далеко за сотню», поставляется она на удивление просто. Красивая коробка из плотного картона, а внутри блок питания, инструкция, симпатичная брошюрка с громкими словами из разряда «ай какие мы молодцы» и… все. Никаких бонусов к играм, мышек, ковриков и тому подобной приятной халявы. Странно, конечно, ну да ладно, все-таки главное здесь ноутбук.

И вот он выглядит необычно. В глаза бросается то, что Dell не погналась за мнимой худобой. То есть никаких зауженных краев, контрастных вставок – только четкие прямые линии, подчеркивающие внушительную толщину в 3,4 см. Кому-то, уверены, не понравится, но мы осуждать дизайнеров не будем. Все-таки ноутбук игровой, и, как его ни маскируй, он все равно будет оставаться тяжеленной и большой машиной, обреченной на стационарное существование и редкие переезды из комнаты на кухню или на дачу.

Впрочем, если кому-то захочется, можно махину и в кафе взять, и на совещание, так сказать, похвастаться перед другими. Ведь оформлена «пятнашка» эффектно. Передняя грань у нее чуть скошена вглубь и отдаленно напоминает старые акульи морды BMW; задняя, дальняя от пользователя сторона, получила срезанные по диагонали углы. Необычная здесь и крышка. Она сделана из серого металла, украшена несколькими ломаными линиями и логотипом в виде головы пришельца. Внутренняя же часть полностью закатана в приятный, но очень маркий софттач. Естественно, все это, как и подобает ноутбукам старой закалки, переливается всеми цветами радуги.

Светодиоды установлены буквально везде. На крышке светятся глаза пришельца и линии, спереди мерцают два прямоугольника, внутри горят клавиатура, кнопка включения и надпись «Alienware» под экраном. Да что уж там – даже в тачпаде и кабеле питания есть лампочки!

Впечатляет? Подождите, еще не все. Дабы ноутбук сильнее напоминал гирлянду, разработчики позволили все это настраивать. Каждому элементу, кроме кабеля, можно задать один из 19 цветов, заставить мерцать, а также переключаться на другой оттенок при переходе на работу от батареи. Однако противникам таких раз-

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Дисплей:** 15 дюймов, IPS, 1920x1080
- **Процессор:** Intel Core i7-4710HQ (4 ядра, 2,5 – 3,5 ГГц)
- **Память:** 16 ГБ DDR3-1600 МГц
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 4600 (встроенная) + AMD Radeon R9 M295X
- **Твердотельный накопитель:** 120 ГБ
- **Связь:** Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0
- **Разъемы:** 4x USB 3.0, HDMI, Mini DisplayPort, 2x 3,5-мм джек, LAN
- **Операционная система:** Microsoft Windows 8.1 Pro 64-bit
- **Дополнительно:** веб-камера, подсветка клавиатуры, поддержка макросов
- **Комплектация:** блок питания
- **Габариты:** 38,5x27x3,5 см
- **Вес:** 3,2 кг
- **Цена на август 2015 года:** 120 000 рублей ($1860)

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

3DMark (Fire Strike)

Score	Graphics	Physics
5418	6001	9088

Unigine Heaven Benchmark 4.0

FPS	Scores
28	706

Unigine Valley 1.1

FPS	Scores
28,6	1198

влечений беспокоиться не надо: все лампочки гасятся и ноутбук погружается во тьму.

Кастомизации в Alienware поддается и железо. Под небольшой крышкой на днище скрываются два слота DDR3, разъем под 2,5-дюймовый накопитель и твердотельник типа M.2. К сожалению, до главного собирателя пыли, системы охлаждения, добраться куда сложнее – надо чуть ли не полноутбука разобрать. Для игровой машины это не самая лучшая новость.

Управление

Пожалуемся и на органы управления. Начнем с клавиатуры. Она получилась странной. Во-первых, у нее нет цифрового блока и он почему-то не продублирован через Fn. Понятное дело, большинству эта потеря до фонаря, но те, кто привык пользоваться спецсимволами, будут недовольны. Под типографское тире, знак градуса и тому подобные вещи придется вручную прописывать новые комбинации или пользоваться ASCII-кодами. Во-вторых, сама клавиатура немного непривычно расположена. Поскольку слева добавлен столбец из шести игровых клавиш, основной блок не отцентрирован по тачпаду, как это обычно бывает, а чуть смещен вправо. Из-за этого мелкая моторика, а вместе с ней и мозг сходят с ума и требуют минимум полторы недели на привыкание.

Впрочем, эти проблемы специфичны и будут заметны только тем, кто часто печатает на ноутбуках. Гораздо важнее механические свойства клавиш и их размеры. А с этим у «пятнашки» никаких проблем. Кнопки полноразмерные, стоят на своих местах и отлично отзываются на нажатия. Мало того, мы готовы утверждать: по тактильным ощущениям это одни из лучших ноутбучных триггеров – мягкие, почти бесшумные и с очень длинным ходом. Плюс Alienware реализовала поддержку макросов (без редактирования задержек). Назначать их предлагается на дополнительные пять кнопок слева.

Теперь перейдем к тачпаду. Он здесь большой, слегка утоплен, чтобы палец чувствовал границы, и оснащен парой крупных клавиш. Основные свои задачи он исполняет добросовестно – легко покрывает всю область экрана и следует командам. Расстроила же нас реализация мультитач. При прокрутке двумя пальцами панель периодически ловит момент отрыва от поверхности и засчитывает его как обратное действие. То есть читаешь себе ленту в Facebook, и вдруг при снятии руки страница резко улетает чуть ли не к самому началу. Это происходит не так уж часто, но раздражает основательно.

Экран и звук

К чему в Alienware 15 не придраться, так это к дисплею. Никаких TN или низких разрешений – взрослая IPS-матрица с поддержкой Full HD. С завода она откалибрована так себе (ΔE_{00} равна 4,46), но после пинка от колориметра и составления профилей ее получается загнать в более чем приличные 0,56. При этом освещена матрица грамотно – никаких светлых пятен на черном фоне. Минусы? Есть один. Максимальная подсветка выдает около 300 кд/м^2. Этого достаточно для работы в хорошо освещенном офисе, но при ярком солнце изображение, особенно в темных играх, получается слишком тусклым.

Хорошо дела обстоят со звуком. Спереди стоит пара громких динамиков, убедительно покрывающих высокий и часть среднего диапазона. Управляются они знакомым софтом **Creative**, который раскладывает стерео в виртуальный суррраунд, выделяет голоса и шаги противников, ограничивает максимальную громкость и управляет микрофонами. Также ПО позволяет подключить к ноутбуку две пары наушников. Одну – в стандартный 3,5-мм джек для вывода звука, вторую – к порту микрофона. Необычно и удобно.

За передачу данных в «пятнашке» отвечает хорошо себя зарекомендовавший **Killer Atheros**, умеющий перераспределять приоритеты. Он тут отдувается как за LAN, так и за Wi-Fi, к слову, поддерживающий 5-ГГц частоты.

Наконец, расскажем о наборе портов. Слева у ноутбука стоят два 3,5-мм джека и пара USB 3.0. Еще столько же универсальных разъемов встало на правой грани, рядом с LAN и SD-кардридером. Редко же используемые HDMI и Mini DisplayPort расположились на задней стороне. Тут же место нашел разъем для док-станции.

Последняя – это отдельный HTPC-корпус с блоком питания и PCIe-разъемом под любую настольную видеокарту. К сожалению, к нам на тесты эта штука не попала, так что никаких подробностей о ней рассказать не можем.

Внутри

Зато о внутренней начинке ноутбука у нас есть что сказать. Начнем, как водится, с процессора. В нашей версии стоял излюбленный производителями **Core i7-4710HQ**. Это четырехъядерник на базе потихоньку устаревающей **Haswell**, поддерживающий Hyper-Threading и работающий на частоте от 2,5 до 3,5 ГГц.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)	
Tomb Raider	
Настройки	1920x1080
Ultra, AF 16x, SSAA 2x	27,8
Ultra, AF 16x, SSAA 4x	23,3
Hitman: Absolution	
Настройки	1920x1080
Ultra, AF 16x	45,5
Ultra, AF 16x, MSAA 4x	38
BioShock Infinite	
Настройки	1920x1080
UltraDX11, AF 16x	81,1
UltraDX11+DDOF, AF 16x	65,9
Crysis 3	
Настройки	1920x1080
Max, AF 16x	36,8
Max, AF 16x, SSAA 2x	30,7
Metro: Last Light	
Настройки	1920x1080
VeryHigh, AF 16x	43
VeryHigh, SSAA	26
VeryHigh, SSSA, PhysX	18
GTA 5	
Настройки	1920x1080
Full, VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 0x	44,3
Full, VeryHigh, 1920x1080, AF 16x, AA 4x	27,2
The Witcher 3: Wild Hunt	
Настройки	1920x1080
Full Post, Max, no NVIDIA 1920x1080, AF 16x	26,2
Full Post, Max, NVIDIA 1920x1080, AF 16x	16,7

Этого хватает на любые задачи, включая и игры, и тяжелые рабочие программы. Достаточно для этих целей и оперативной памяти – 16 ГБ **DDR3-1600 МГц**. Что же до накопителей, в Alienware 15 используется индустриальный стандарт. Под операционку, **Windows 8 64-bit**, выделен твердотельник на 120 ГБ, а под все остальное – классический жесткий диск на 1 ТБ.

Ну и главное – видеокарта. Нам попалась последняя и самая мощная представительница **AMD Radeon – R9 M295X**. Несмотря на похожее название с настольным дуплетом R9 295X2, установленная в ноутбуке плата все же одинарная и по характеристикам близка к десктопной R9 280X. Те же 2048 ядер, 128 текстурников и 32 движка растеризации. Только работают они не на 1000, а на 723 МГц.

Впрочем, как показали наши тесты, этого вполне достаточно, чтобы играть в родных для экрана 1920x1080 и не ограничивать себя в настройках. Причем тащит ноутбук абсолютно все, начиная с **GTA 5** и заканчивая **The Witcher 3: Wild Hunt** с запредельным уровнем графики. Не хватает ресурсов лишь на «излишки». В том же **Crysis 3** не получится выставить максимальный антиалиасинг, а в «Ведьмаке» придется отказаться от некоторых эффектов NVIDIA. В остальном же Alienware 15 дает полный карт-бланш.

Интересно, но при таком запасе мощности этот зверь еще и отлично держится вдали от розетки: полного заряда батареи хватает примерно на полтора часа под игровой нагрузкой и аж на семь с лишним часов в офисном режиме.

BATTERY EATER	
Время работы	
3D-нагрузка	1 ч 36 мин
Режим чтения	7 ч 15 мин

ПЛЮСЫ

+ качественные материалы
+ отличная матрица
+ достойная производительность
+ хорошая клавиатура
+ поддержка макросов

МИНУСЫ

– мелкие глюки тачпада
– нет цифрового блока
– сложный процесс разборки

В заключение по Alienware 15 скажем следующее. Если бы мы не пропускали через себя за год по паре десятков игровых лэптопов, то нашему герою мы отдали бы все возможные награды. Это очень мощная машина, с хорошим охлаждением, экраном на IPS-матрице и отличным дизайном. Однако мы живем в реальном мире и надо оглядываться на конкурентов, а они сегодня в той же самой категории предлагают чуть больше. Значит ли это, что Alienware проиграл? Пока нет. Система все еще хороша и даже чуть дешевле оппонентов, но если сейчас компания не вступит в гонку вооружений, то конкуренты задавят. ● *Дмитрий Колганов.*

ПРОСТО MACBOOK

Тестирование 12-дюймового Apple Macbook

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Операционная система:** OS X
- **Дисплей:** 12 дюймов, IPS, 2304x1440 (226 точек на дюйм)
- **Процессоры:** Intel Core M-5Y51 (2 ядра, 1,1 – 2,6 ГГц), Intel Core M-5Y71 (1,2 – 2,4 ГГц или 1,3 – 2,9 ГГц)
- **Видеокарта:** Intel HD Graphics 5300
- **Оперативная память:** 8 ГБ LPDDR3-1600 МГц
- **Твердотельный накопитель:** 256/512 ГБ
- **Интерфейсы:** USB-C, 3,5-мм джек
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0
- **Аудио:** два динамика, два микрофона
- **Дополнительно:** веб-камера (480p)
- **Размеры:** 28x19,7x0,35–1,31 см
- **Вес:** 0,92 кг
- **Цена на август 2015 года:** от 90 000 рублей ($1395)

В марте этого года Apple представила, пожалуй, самый обсуждаемый ноутбук – MacBook с диагональю 12 дюймов, Retina-экраном и, самое главное, всего одним портом USB-C, в который за компанию запихали еще и зарядку. О том, что новинка породила кучу споров, даже упоминать как-то неудобно – шум стоял такой, что отзвуки гуляли еще несколько месяцев. Ноутбук восхваляли, поливали грязью, смеялись над единственным портом – в общем, обсасывали тему как могли. Мы, правда, не стали торопиться с выводами и дождались официального запуска в России. И вот теперь, познакомившись с MacBook лично, готовы вынести свой вердикт и ответить на вопрос, провалилась ли затея Apple или компания устроила очередную революцию.

Вступление

Перед тем как переходить непосредственно к обзору, перенесемся в 2008 год и посетим презентацию **MacBook Air**. Стив Джобс не только жив, но и полон сил. Он выходит на сцену и выносит конверт с будущим портативных компьютеров – MacBook Air. Демонстрация сверхтонкого ноутбука проходит на ура, но уже на следующий день интернет полон обсуждений. «Кому нужен такой дорогой и маломощный компьютер? – возмущались комментаторы. – У него нет ни привода для компакт-дисков, ни портов Ethernet и VGA, да и USB всего один! А накопитель на 128 ГБ видели?! Посмешище!»

Пройдет несколько лет, и крики недовольных забудутся. Сначала окажется, что, несмотря на все ограничения, ноутбук отлично продается. Затем через пару лет в Apple придумают, как уместить в маленький корпус еще один USB. Потом слабенькие процессоры Merom уступят место мощным Core i5 и i7, а емкость твердотельника вырастет до 500 ГБ. И после всего этого станет понятно, что 13-дюймовый Air отлично подходит не только для офисных задач, но и для разработки софта, обработки фотографий и звука, а в последнем поколении еще и для игр.

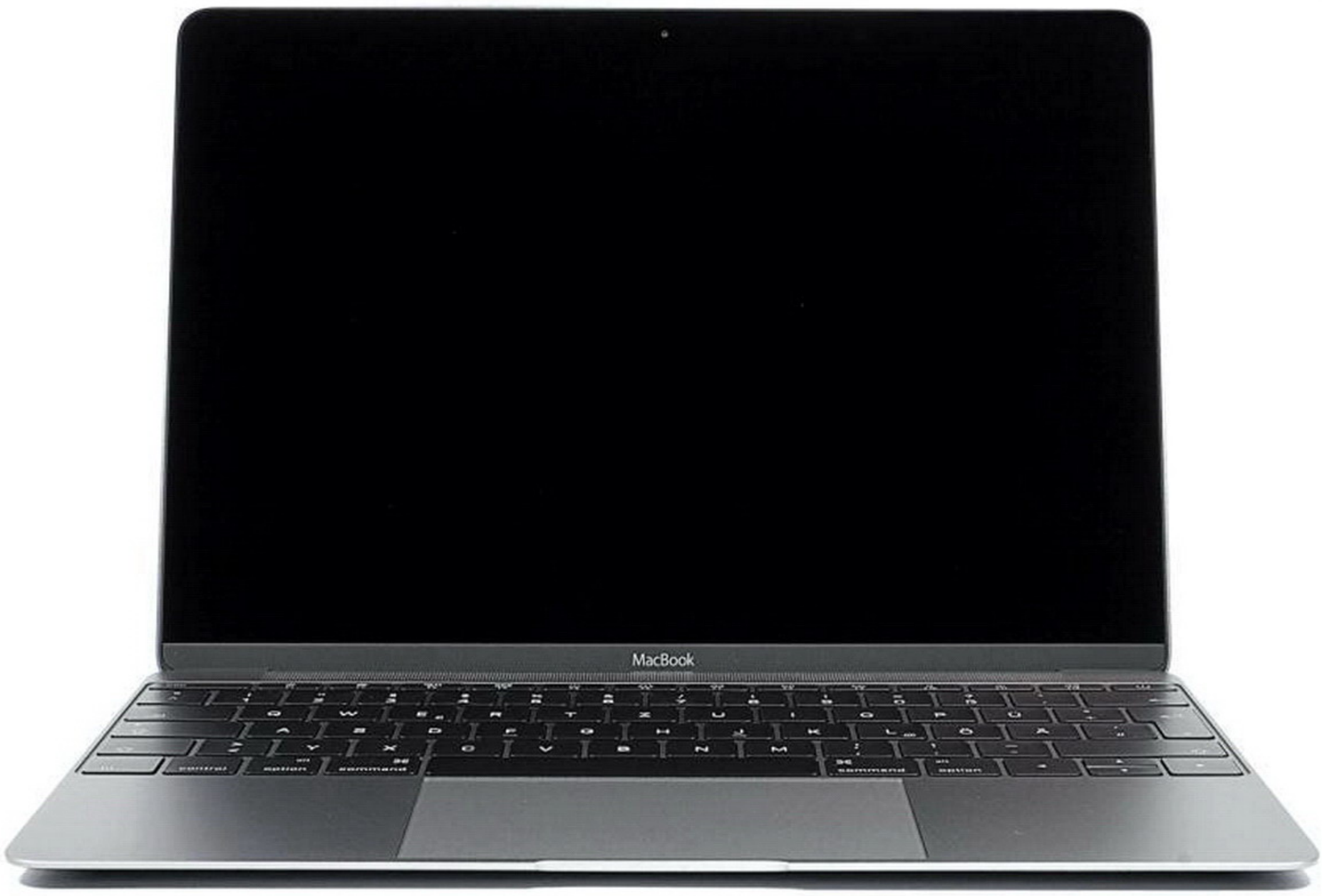
Все это привело к тому, что Air буквально изменил компьютерный мир. Идею не подхватил только ленивый. Если до новинки Apple даже офисная машина в толщину спокойно достигала 2-3 см, то после Air все поголовно стали отказываться от старомодных корпусов, оптических приводов и «лишних» портов. С новым MacBook история, похоже, будет та же самая. И вот почему.

Внешний вид

Получив коробку с новинкой, мы не поверили глазам: неужели в ней может уместиться ноутбук? Да здесь же наверняка что-то попутали и прислали iPad. Но нет, отдел доставки не ошибся, просто по габаритам MacBook не сильно отличается от планшета. Всего на три сантиметра шире и на четыре длиннее.

Особенно впечатляюще это выглядит при прямом сравнении с MacBook Air 11" – при большей на один дюйм диагонали MacBook чуть тоньше (1,3 мм в самой толстой части против 1,7 мм у Air), легче (на 16 г) и, что самое удивительное, на пару миллиметров *уже*. И все это благодаря очень скромной рамке дисплея – экран достает почти до самых краев крышки. На этом фоне Air со своим обрамлением дисплея напоминает старый телевизор в деревянном корпусе.

Приятно MacBook и крутить в руках. Простая форма, тугой, но благородный ход крышки, ни одной лишней детали. Из нового в глаза бросаются лишь решет-



ка динамиков над клавиатурой и исполнение логотипа: фирменный силуэт яблока переехал с iPad, сменив пластиковую вставку с белой подсветкой. Совпадает с мобильным миром и набор цветов – традиционный серый, темно-серый (он же «серый космос») и, для особых ценителей, золотой.

Экран

Впрочем, главное новшество MacBook – это, конечно, экран. До сих пор матрицы высокой четкости (Retina display в терминологии Apple) ставили только в Pro-модели. Оно и понятно: если у дисплея вдвое больше пикселей, то он потребляет значительно больше энергии, а ноутбуки, живущие по полтора часа, – это не в правилах Apple. К счастью, в MacBook инженеры решили эту проблему.

Стоило ли оно вложенных сил? Определенно – да. Разрешение 2304x1440 заметно увеличивает качество изображения, позволяет нормально работать в графических редакторах, умещает на экране больше текста и элементов, а также повышает читаемость мелких шрифтов в браузере и программах. Все это не значит, будто интерфейс у MacBook микроскопический: OS X, как и Windows, поддерживает масштабирование и разрешает настроить под себя все размеры. Другое дело, что сам по себе ноутбук настолько миниатюрный, что так и хочется наклониться к нему поближе. Но лучше себе этого не позволять – купить дорогой ноутбук и заработать проблемы с позвоночником как-то глупо.

Клавиатура и тачпад

Клавиатура тоже претерпела заметные изменения по сравнению с MacBook Air и Pro. За счет уменьшения межкнопочных расстояний Apple сохранила полноразмерную раскладку и даже чуть увеличила площадь самих клавиш. Плюс она установила кнопки почти вровень с корпусом и оставила при этом нормальный клик и подсветку. Как? Как и все в мире Apple – при помощи собственноручно разработанного механизма клавиш.

Обычно кнопки ноутбучных клавиатур снабжаются механизмом «ножницы» – две перекрещенных пластиковых опоры с силиконовой кнопкой посередине. Новый механизм называется «бабочка», и крепление состоит всего из одного элемента – квадратной, если смотреть сверху, эластичной опоры, которая выполнена из укрепленного стеклом нейлона. В отличие от «ножниц», новинка поддерживает всю поверхность клавиши и не позволяет ей накреняться при нажатии на край. К тому же «бабочка» дает возможность делать совсем низкие кнопки.

Печатать после работы с любой другой моделью MacBook непривычно, но проблема скорее в изменившихся размерах некоторых кнопок, так как сами клавиши отрабатывают как надо. Отдача хоть и стала слабее, но клик ощущается хорошо, а при слепом десятипальцевом методе набора пропадает обычное ощущение «плавающих» по краям кнопок. В общем, удобно.

Правда, к раскладке приходится привыкать. Левый **Shift** маловат, кнопки со стрелками «вправо» и «влево» стали вдвое больше, а из-за отсутствия просвета над ними их теперь сложнее найти на ощупь; функциональные клавиши совсем исхудали, и особенно это досаждает в случае с находящейся в одном с ними ряду кнопкой **Esc**. Впрочем, это придирки – осваиваешься быстро.

А вот новый тачпад достоин исключительно похвал. Он по-прежнему большой и стеклянный, но если раньше под ним скрывался «кликер», обычная большая кнопка, то теперь используется **Taptic Engine** – хитрый механизм виброотдачи. Панель жестко закреплена, но встроенный механизм виброотдачи имитирует клик при нажатии и делает это очень качественно. Собственно, если не знать про новую фишку, то неподвиж-

О ЦЕНЕ

Ценник, который стоит в наших магазинах под MacBook, может вызвать недоумение. Подумать только – маломощный ноутбук почти за 90 000 рублей! Сколько настольных компьютеров можно собрать на эти деньги? На самом деле объяснить ситуацию несложно. Берем официальную цену в американском магазине (1300 долларов без налога), переводим в рубли по курсу 64,5 рубля за доллар и добавляем 13% НДС. Вуаля! Почти 95 000 рублей.

ность тачпада можно заметить, только если выключить компьютер и от нечего делать потыкать в сенсорную панель. Она, понятное дело, останется неподвижна. Интересно, что доступ к виброотдаче есть не только у Apple, но и у сторонних разработчиков, а значит, в скором времени мы вполне можем узнать, что такое «тактильный» интерфейс.

Еще один важный момент в тачпаде – функция **Touch Force**. С учетом, что тачпад фактически недвижим, а за снятие нажатия отвечают сенсоры, Apple научила сенсорную панель распознавать уровни давления. К примеру, если навести курсор на слово и надавить на тачпад, то отобразится словарное определение, а если с силой ткнуть на файл с картинкой, откроется предпросмотр.

Порт

В случае с любым другим ноутбуком эта глава называлась бы «Порты и разъёмы», «Интерфейсы» или еще как-нибудь, но обязательно во множественном числе. С MacBook перечислять почти нечего: с правой стороны у него разъем для стереогарнитуры, с левой – порт USB Type-C, внешне похожий на обычный micro-USB. И все. Нет даже фирменного MagSafe с магнитом – блок питания подключается по все тому же USB-C. Удобно? Как посмотреть.

С одной точки зрения, сам порт хорош тем, что штекеры в него втыкаются любой стороной, как в Lightning. С другой – ничего, кроме гарнитуры, к ноутбуку напрямую не подключишь. Ни мышек, ни внешних HDD, ни флэшек, ни кардридеров, ни телефонов с USB-C пока не производят, а значит, приходится пользоваться переходниками. В Apple Store пока есть два вида: с USB-C на USB (с ним компьютер не будет подключен к источнику питания) и довольно громоздкий со сквозным USB-C для зарядки, обычным USB для периферии и видеовыходом – D-sub (VGA) или HDMI, на выбор. Естественно, в комплекте их нет, за первый придется заплатить 1290 рублей, а за второй – 5490 рублей.

Стоит ли платить за последний вариант – отдельный вопрос. С нашей точки зрения, он понадобится только в настольном варианте или использовании MacBook в качестве видеоплеера: можно заранее подключить к переходнику телевизор, зарядку и, к примеру, жесткий диск с фильмами. Если таких сценариев не предполагается, то хватит и самого дешевого варианта. Для флэшек будет достаточно USB, а мышь и клавиатуру гораздо удобнее зацепить по Bluetooth. Пожалуй, единственной существенной проблемой в таком случае станет работа с кардридером – гирлянда из нескольких устройств не самое изящное решение.

Софт

Естественно, работает MacBook на родной **OS X**. Никто, конечно, не запрещает установить Windows или Linux, но в случае с новинкой есть смысл держаться именно родной экосистемы, причем не только при выборе ОС.

К примеру, стандартный браузер **Safari** работает заметно быстрее, чем **Chrome** или **Firefox**, а батарейку сажает меньше. Слушать музыку через **Apple Music** или **iTunes Match** предпочтительнее, чем занимать медиатекой место на SSD. Тем более на случай офлайнового использования в iTunes есть кэш, а при желании файлы можно сохранить на диск принудительно.

То же касается фотографий и документов: если сложить их в **Photos** и **iCloud Drive**, система будет следить за свободным местом на диске и управлять размером кэша. Это неплохой способ выжить и не потерять рассудок даже с накопителем небольшого объема, однако с интернетом в таком случае лучше не расставаться.

В пользу родной ОС говорит и скорый выход OS X 10.11 El Capitan. В Apple обещают, что новая версия ОС будет работать быстрее и потреблять меньше энергии, а для MacBook это архиважно.

Производительность и игры

Если дизайн новинки восхищает, то производительность скорее расстраивает. В зависимости от конфигурации MacBook функционирует либо на **Intel Core M-5Y70**, либо на **M-5Y71**. В первом случае это два ядра на архитектуре **Broadwell**, поддерживающих Hyper-Threading и работающих на частоте от 1,1 до 2,4 ГГц. Во втором – все то же самое, но на скорости от 1,2 до 2,6 ГГц или от 1,3 до 2,9 ГГц. В любом варианте поддерживают их вполне приличные 8 ГБ LPDDR3-1600 МГц, а информация

сохраняется на твердотельном накопителе объемом 256 или 512 ГБ (у старшей версии). Выглядит слабо, но есть у набора одно серьезное преимущество – никаких вентиляторов или движущихся деталей. А значит, MacBook абсолютно бесшумен.

В синтетических тестах он, правда, набирает примерно столько же баллов, сколько показывал MacBook Air 2012 года. А нынешние Air с Core i5 обходят его по всем фронтам. Да что уж там – по результатам Geekbench, MacBook примерно равен iPad Air 2, а в многопоточных прогонах даже слегка ему уступает. Впрочем, на деле все не так печально. Для браузера с кучей вкладок и офисных приложений производительности местного Intel Core M хватает.

А вот на игры рассчитывать не стоит. Графическая подсистема, **Intel HD Graphics 5300**, обладает минимальными возможностями. К примеру, любая современная игра **Blizzard** жалуется на низкую производительность. Тот же **World of Warcraft** запустить можно, но о комфортной игре речи не идет – получится разве что проверить аукцион и отправить соратников на задания. Этого, впрочем, зачастую достаточно, когда находишься вне дома.

В случае с играми попроще все зависит от того, насколько разработчики озаботились оптимизацией для OS X. К примеру, **Broken Age** или **Don't Starve** идут без проблем – вторая нагревает ноутбук, но не сильно. А вот **Hearthstone** работает хуже, чем на iPhone 6 или iPad Air, и дело, по всей видимости, именно в оптимизации.

Не исключено, что ситуация может исправиться. В El Capitan появится поддержка технологии **Metal** – собственной графической системы Apple, которая в теории должна давать намного большую производительность, чем OpenGL. На iOS некоторые разработчики уже используют Metal, и унификация позволит им выпустить те же игры одновременно и на Mac. А значит, на маломощных машинах будет во что поиграть.

Батарея

О батарее на презентации MacBook было упомянуто особо, и речь шла о ее необычном устройстве. Аккумуляторы ноутбуков обычно разделены на секции – та же батарея MacBook Pro внутри напоминает ровный ряд телефонных аккумуляторов. В MacBook же она делится не на секции, а на слои – каждый чуть иного размера. Такое устройство позволяет занять почти весь объем корпуса. При виде фотографий, где MacBook изображен в разборе, нельзя не подивиться: его материнская плата по размерам едва превосходит чипсет планшета или крупного смартфона, все остальное же место занято аккумуляторами.

Хитрое устройство могло бы дать прирост во времени автономной работы, но весь выигрыш, похоже, теряется из-за возросших потребностей экрана. MacBook Air держатся заметно дольше – часа на три-четыре. Время автономной работы скорее соответствует MacBook Pro 15 со столь же прожорливым Retina.

Мы выставили яркость экрана примерно на 75% и оставили ноутбук помогать искать лекарство от рака через распределенную сеть BOINC, – заряда хватило без малого на четыре часа. Как дотянуть до заявленных девяти часов беспроводной работы в интернете, сказать сложно, но часов 6-7 работы с текстом MacBook продержаться может. А это уже почти целый рабочий день или долгая поездка.

Знатоки истории припомнят, что Apple и раньше любила подразнить публику на первый взгляд непрактичной новинкой, но каждый раз оказывалось, что она просто опережает свое время на пару-тройку лет. Речь не только об Air – точно так же можно вспомнить первый iMac. У того не было ни дисковода для флоппи-дисков, ни портов COM и LPT. И в 1998 году это шокировало!

К MacBook тоже можно относиться по-разному. Если говорить о выгодных покупках и экономии, то он не выдерживает никакой критики. Если же хочется всегда иметь с собой компьютер на случай срочной работы или неожиданного прилива вдохновения – это отличный вариант, особенно если на столе уже стоит iMac или Mac Pro.

Можно не сомневаться, что будущее и компьютеров Apple, и ноутбуков в целом кроется именно в этой новорожденной модельной линейке. Торопиться ли, чтобы заглянуть в него уже сейчас, – это глубоко личный выбор. Подождав год, два или три, можно дождаться более мощных ноутбуков Apple с тем же дизайном. Они станут обычными рабочими лошадками и придут на смену Air – недаром же для новинки выбрали столь простое название. Но прелесть продуктов Apple как раз в том, что можно ничего не ждать и жить в прекрасном будущем раньше всех, пусть и с некоторыми условиями. ● *Андрей Письменный*

+ ПЛЮСЫ +

+ классный дизайн
+ отличный экран
+ маленький вес
+ компактность

– МИНУСЫ –

– низкая производительность
– высокая цена
– всего один разъем

АСТРОНОМИЯ

Тестирование игровой гарнитуры Astro Gaming A40

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Цвет:** белый/черный
- **Материал:** пластик
- **Тип наушников:** динамические, открытые
- **Диапазон частот:** 20 — 21 000 Гц
- **Сопротивление:** 48 Ом
- **Чувствительность динамиков:** 104 дБ
- **Соединение:** 3,5-мм джек, 2x 3,5-мм джек, USB
- **Дополнительно:** усилитель, виртуальный суррауд, последовательное соединение
- **Вес:** 324 г
- **Цена на август 2015 года:** 15 000 рублей ($232)

Интерес к качественному игровому звуку в нашей стране набирает силу не по дням, а по часам. А значит, все больше и больше различных компаний проявляют к нам внимание. На этот раз свои силы решила попробовать **Astro Gaming**, вот уже пять лет занимающаяся игровым звуком. В качестве главного орудия наступления она выбрала прошлогодний флагман – **A40**.

Интересно

Поставляется модель шикарно. Огромная, раскладывающаяся коробка, внутри которой мы нашли сами наушники, невероятную кучу проводов, внешнюю звуковую плату, совмещенную с пультом управления, а также съемный микрофон.

Сама же гарнитура выглядит так, будто ее отобрали у Оптимуса Прайма из «Трансформеров». Рубленые грани, подвешенные «в воздухе» детали, металлические вставки и контрастная расцветка.

Необычно оформлена сама конструкция. По сути, это стандартные мониторные наушники. Но только вся система держится не на коромысле, а на двух металлических трубках с прикрученными плавающим оголовьем и дугами динамиков. Насколько надежен подход – покажет время. На наш взгляд, собрано все качественно, пластик везде использован хороший, соединения выполнены на совесть. Опасения вызывает лишь открытый кабель, соединяющий динамики, – если его зацепить, то ничего не спасет, накроется гарнитура.

Зато по настройкам все идеально. Высота оголовья регулируется в широких пределах, а динамики крутятся как в горизонтальной, так и в вертикальной плоскостях. Благодаря этому наушники хорошо сидят, а за счет легкой рамы и плотной матерчатой подушки нигде не давят и не нагружают голову. Последнему сильно помогают обшитые материей амбушюры. Они полностью охватывают уши и удерживают гарнитуру именно с упором на голову, а не на ушные хрящи, что неприятно и больно. При весе в 324 грамма и долгих игровых сессиях – это очень важный момент.

Здесь же отметим, что для A40 разработана необычная система изменения внешнего вида. Корпуса динамиков прикрыты съемными панелями на магнитах. В стандарте они идут белого или черного цвета, в зависимости от общей раскраски. Однако на официальном сайте за 1200 рублей продаются сменные варианты с логотипами Watch_Dogs, Battlefield 4, Plants vs. Zombies и Assassin's Creed 4. Кроме этого, на наклад-

ки можно заказать индивидуальные принты – на сайте есть специальный редактор.

Подключение и управление

Теперь расскажем, как все это подключается и настраивается. Так как наушники топовые, для них заготовили несколько вариантов. Самый простой – напрямую в звуковую плату ПК или PlayStation 4. Для этого в комплекте идет съемный кабель с окончанием на 3,5-мм джек. В стандарте он оснащен одной 4-контактной вилкой для мобильных устройств и ноутбуков. Для полноразмерного же компьютера есть переходник на две 3-контактные вилки. Правда, использовать данный способ стоит лишь обладателям дорогих звуковых карт с усилителем. Сопротивление у гарнитуры 48 Ом, и встроенные решения ее не раскачивают. Да и управления в таком варианте у A40 почти никакого, только маленький пультик на проводе с единственным слайдером отключения микрофона.

Для тех, кто хочет большего, Astro Gaming положила в комплект усилитель и по совместительству командный центр под названием **MixAmp Pro**. Это довольно крупная и качественно сделанная пластиковая коробочка, общающаяся с консолями и компьютерами по USB.

Все управление сосредоточено на лицевой панели. Главные элементы – пара «крутилок». Большая отвечает за общую громкость. А маленькая смещает акценты. Поворачиваешь влево – усиливаешь игровые звуки, вправо – убираешь бас и выделяешь голоса. Кнопки, расположенные по периметру основной «громкости», отдуваются за питание, включение виртуального саррунда от Dolby Digital и за переключение режимов эквалайзера. Последних четыре.

Pro добавляет высоких частот и выделяет звуки шагов, облегчая ориентирование в пространстве. **Media** выравнивает картину, убирает игровой перекос в сторону низов и отлично подходит для прослушивания музыки. **LAN** прописан для тех, кто использует наушники на LAN-вечеринках. Особых изменений в звуковой поток он не вносит, однако комментарии в голосовом чате звучат мягче. Ну и, наконец, **Core** собирает всю силу A40 в средних частотах, выводя насыщенный, но неглубокий звук. Неплохо сочетается с футбольными симуляторами, где нет активных басов, но есть крики болельщиков и речь комментаторов.

Не прост MixAmp Pro и в плане коммутации. На его задней стороне расположились четыре разъема: micro-USB для компьютера, линейный выход для передачи сигнала внешней акустике, вход для MP3-плееров, а также 3,5-мм джек для оптического кабеля (есть в комплекте). На передней стороне встали еще четыре розетки. Две по центру – выход на наушники и вход для работы с 2,5-мм разъемом Xbox. Две крайние отвечают за функцию **Daisy Chain**, за которой скрывается гирляндное подключение усилителей. Если вся ваша киберспортивная команда сидит на MixAmp Pro, то пульты можно подключить последовательно, исключив любые интернет-лаги.

Отдельного упоминания заслуживает микрофон. Он, как мы уже говорили, съемный и убран в прочный, хорошо гнущийся резиновый корпус. К гарнитуре приемник подключается по 3,5-мм джеку, вход для которого расположен четко по центру динамика. При этом, что необычно, установить дужку можно с любой стороны, надо только поменять местами магнитные накладки.

Что же касается качества работы микрофона, то к нему никаких претензий. Голос он передает получше многих конкурентов, не искажая, и неплохо борется с внешними шумами.

Звук

Впрочем, куда важнее в A40 способности динамиков. Они выдают очень четкую и детальную картинку. Звук, как и полагается игровым моделям, смещен в сторону баса, но без фанатизма. При всей увлеченности низкими частотами, инженеры проработали и остальной диапазон. Так, высокие не вырываются из потока и не оттягивают на себя внимание, а лишь повышают детализацию и позиционирование. В том же Counter-Strike легко определяется, откуда прет враг, а в The Evil Within позиционирование достигает таких высот, что лишает сна даже игроков с самыми крепкими нервами.

На удивление качественным у Astro вышел саррунд. И хотя технологии Dolby не назовешь лучшими на свете, в A40 они работают как надо. В Dying Light ужас наводит буквально каждый шорох, а оборачиваться приходится в несколько раз чаще. Кстати, еще немаловажная деталь: пугают A40 только слушателя, звукоизоляция у гарнитуры на должном уровне, так что за домочадцев можно не переживать.

А вот с музыкой A40 справляются не так хорошо. Звук получается интересный, но неполный. Чувствуется балансировка под игры, под динамически сменяемую обстановку, а также работу с голосом, что периодически плохо сказывается на вокале.

●●●

Хотя на общее впечатление это все же не влияет. Astro A40 – отличные наушники. Они круто смотрятся, невероятно звучат и хорошо сидят на голове. Тот случай, когда не знаешь, к чему придраться. Как всегда, единственный вопрос – цена. Если вы готовы потратить 15 000 рублей на звук, добро пожаловать в клуб Astro Gaming. Если нет – тоже не беда, на рынке сейчас есть и более приемлемые предложения. ● *Антон Баев*

ПЛЮСЫ

+ великолепный звук
+ хороший усилитель с пресетами
+ продуманный дизайн

МИНУСЫ

– цена

РЕСПУБЛИКА G

Тестирование игрового монитора ASUS RoG Swift PG278Q с технологией G-Sync

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Диагональ:** 27 дюймов
- **Разрешение:** 2560x1440
- **Тип матрицы:** TN
- **Частота развертки:** 50 — 144 Гц
- **Яркость:** 350 кд/м²
- **Контрастность:** 1000:1
- **Отклик:** 1 мс
- **Углы обзора:** 170°/160° по горизонтали/вертикали
- **Интерфейсы:** DisplayPort 1.2, 2x USB 3.0
- **Энергопотребление:** <90 Вт
- **Дополнительно:** G-Sync, ULMB, GamePlus
- **Размеры:** 61,9x36,3x23,8 см
- **Вес:** 7 кг
- **Цена на август 2015 года:** 60 000 рублей ($930)

Как это ни странно, но у двух лучших друзей – монитора и видеокарты – имеется куча проблем, которые в народе называются рассинхроном, а точнее, фризами и разрывами. И ведь, что печально, какими бы крутыми ни были дисплей и GPU, неприятные явления периодически возникают. В 2013 году избавиться от них решила **NVIDIA**, представившая технологию **G-Sync**. Тогда мониторов с ее поддержкой было мало, поэтому мы не заостряли внимание на новинке. Но сегодня ситуация поменялась, экранов с G-Sync появляется все больше, и пришло время основательно разобраться в теме. Для этого в нашу лабораторию привезли **ASUS Republic of Gamers Swift PG278Q**.

Проблема

Прежде чем переходить к рассказу о свежих технологиях, разберемся, с чем они борются, и на пальцах объясним, что же такое разрывы и фризы. Пойдем по порядку.

Итак, что же связывает монитор и видеокарту? Правильный ответ – череда изображений, складывающихся в плавное видео. К сожалению, иногда оно почему-то разрывается. К примеру, в шутере на миг ноги персонажа оказываются в правой части экрана, а туловище в левой. Длится это всего лишь несколько мгновений, но глазу все же заметно, а нам с вами неприятно. Откуда такая пакость? Все очень просто.

У любого монитора есть такой параметр, как частота обновления. В современных ЖК она, как правило, равна 60 Гц. А значит, дисплей показывает 60 кадров в секунду. Круто? Однозначно, все хотят стабильные 60 fps в играх. Плохо здесь то, что экрану наплевать на все внешние раздражители и свои 60 изображений он выдает в любом случае, независимо от того, сколько конкретно их ему поступает от видеокарты. А она, в свою очередь, может просчитывать и 40, и 60, и 260 fps и, самое смешное, тоже будет слать все результаты своей работы на монитор.

В итоге выходит следующая оказия. Дисплей выдает постоянное количество кадров, а оно периодически не совпадает с приходящим на него в реальности. То есть в первый момент времени экран может начать рисовать одно изображение, во второй он получит новую картинку и добавит ее к началу старой, в третий обзаведется еще одним кадром и им завершит картину. В конце получается такое, что даже абстракционистам в самых сладких снах не снится.

Бороться с этим явлением начали давно. И первым методом стала вертикальная синхронизация, или V-Sync. Суть ее проста. Так как монитор переделать нельзя, разработчики GPU научили трюкам собственные видеокарты. При включении V-Sync им отдается приказ четко следовать частоте дисплея. Вот выдает он максимум 60 Гц – значит, больше 60 кадров за секунду на него не посылать. Причем каждое изображение должно прилетать ровно в тот момент, когда экран начинает рисовать картинку. Формула оказалась успешной и проблему разрывов действительно решила. Однако породила еще одну – фризы.

Они возникают, когда GPU не может обеспечить стабильные 60 fps и проваливается до 40, 20, 10 кадров в секунду. В таком случае монитор несколько раз выдает одно и то же изображение, что нами воспринимается как замирание видео, которое не менее неприятно, чем разрывы. Мало того, чтобы хоть как-то сгладить падение производительности, V-Sync после опускания ниже 60 fps ограничивает карту сначала 30, а затем 15 fps, что частенько приводит к еще большим визуальным тормозам.

Последний пункт, правда, обошли. В GeForce 600 инженеры NVIDIA добавили функцию Adaptive V-Sync. Она брала на себя обязанность самостоятельного включения и выключения V-Sync. То есть, когда карта показывала больше 60 fps, срабатывала «вертикальная синхронизация», когда наблюдались просадки производительности, она отключалась и к монитору поступало реальное количество кадров, допустим, 45 или 55 штук в секунду. Впрочем, до G-Sync все это были лишь полумеры, с новой технологией NVIDIA закрыла обе проблемы. Как? Вмешалась в работу самих мониторов.

Компания разработала специальный чип для монитора, который контролирует скорость матрицы. Другими словами, теперь дисплей обновляет картинку, только когда приходит действительно новый кадр. Ни раньше, ни позже. Плюс, если мощность GPU превосходит возможности монитора, включается своеобразный V-Sync, ограничивающий общий fps. Как это выглядит? Скоро расскажем, а пока отдадим должное ASUS RoG Swift PG278Q.

Встречаем

Поставляется монитор в небольшой для своего класса коробке и весит всего семь килограммов. Комплектация у него средняя – кабель питания, шнур DisplayPort

Режим	Уровень контраста (соотнош.)	Яркость (кд/м²)	Глубина черного цвета (минимальная яркость) (кд/м²)	Температура, K	ΔE_{00} (средняя) Отклонение измеренных цветов от их идеальных значений
Стандарт	1053:1	294,5	0,28	7065	3,42
Cool	603:1	176,3	0,29	6600	1,1
Warm	823:1	234,9	0,28	8600	1,57
Normal	713:1	202,9	0,28	10 610	1,94
Стандарт после калибровки	860:1	117,8	0,13	6690	0,09

и провод USB 3.0. Никаких наклеек или халявных ковриков не предусмотрено, что для серии Republic of Gamers немного странно.

Впрочем, комплектацию искупает сам монитор. Выглядит он грозно. Черная панель с очень тонкими рамками шириной всего шесть миллиметров и мощная подставка со святящимся красным кольцом у основания. Собрано все на пятерку: детали идеально подогнаны друг к другу, а на столе дисплей стоит как влитой.

Не забыли в ASUS про регулировки. На опорном столбе установлен подвижный шарнир, позволяющий поднять панель на 12 см, изменить наклон на 25 градусов, развернуть на 120 градусов или перевести в портретный режим – крути не хочу! Ну а те, кто крутить не хочет, могут приладить VESA-кронштейн и повесить PG278Q на стену, благо такая опция предусмотрена.

Еще приятный момент – управление. Под него выделили пятипозиционный джойстик и четыре механические клавиши. Первый используется для основных настроек, самая нижняя кнопка отвечает за питание, а три верхних – за специальные функции. Двумя активируется режим GamePlus, третья позволяет на лету переключаться между частотой обновления в 60, 120 и 144 Гц.

А вот набор интерфейсов нас расстроил. Видеовход только один – DisplayPort 1.2. Для компьютера большего и не надо (если у видеокарты есть нужный выход), но тем, кто хочет подключить к монитору консоль или ТВ-приставку, придется осваивать менеджмент кабелей, а также искать подходящие переходники с DVI или HDMI. Как-то пережить этот момент помогают лишь два USB 3.0, существенно упрощающих процесс подключения флэшек и зарядки всяких мобильных устройств.

Детали

Зато к чему претензий нет, так это к матрице и дополнительным возможностям. В основе PG278Q лежит TN-панель диагональю 27 дюймов, разрешением 2560x1440 и частотой 144 Гц. Из интересного в ней – глубина цвета, которую в ASUS заявляют равной честным 8 битам, а также неплохие для TN углы обзора примерно в 150/140 градусов по горизонтали/вертикали.

Настроена матрица хорошо. В стандарте у нее очень высокая контрастность, удобная для глаз температура в 7065 кельвинов и неплохая цветопередача с ΔE_{00} в 3,42. Слегка придраться можно разве к яркости, которая равна стандартным 350 кд/м². При солнце за окном экран слепнет. Впрочем, это действительно придирка, больше сегодня никто не выдает.

Есть в рукаве у ASUS и пара чисто игровых технологий, собранных под общим названием GamePlus. Первая – **Crosshair**, скрывающая за собой неподвижный прицел по центру дисплея. Выводится он прямо поверх игры и никак не зависит от происходящего на экране. То есть если стандартное перекрестие, как бешеное, скачет во время стрельбы или бега, то Crosshair четко смотрит в выбранную точку и позволяет отсылать в нее пули без «игрового лага». В жизни штука довольно полезная. К примеру, в Battlefield 4 она разрешает с близкого расстояния бить по противникам из снайперской винтовки без перехода на оптику. Проще даются и короткие очереди – удобнее целиться без дерганья.

Вторая технология GamePlus скрывает под собой таймер. По мнению ASUS, он должен облегчить жизнь любителям стратегий, а также MMORPG, позволив постоянно следить за развитием базы или временем прокачки своего персонажа.

Ну и здесь же отметим **Ultra-Low Motion Blur**. Она синхронизирует мерцание подсветки с частотой обновления экрана и тем самым убирает шлейфы от быстро движущихся объектов. Насколько это нужно и без того быстрой TN-матрице, сложно сказать, но работает ULMB только при развертке в 85, 100 и 120 Гц, а также не поддерживает G-Sync. А последнее, если честно, ставит крест на ULMB, так как технология NVIDIA оказалась чудо как хороша и отказываться от нее нет никакого смысла.

Сердце

Включение G-Sync производит неизгладимое впечатление. Эффект сложно описать словами, но воспринимается он как очень плавная и ровная анимация. Никаких подергиваний, никаких микротормозов или мелких визуальных глюков. Создается ощущение, будто смотришь не в монитор, а наблюдаешь за реальной жизнью за окном. Причем особенно сильно все это чувствуется при отключении технологии. Возникает чувство, будто все замедлилось, противники стали какими-то дергаными, а картинка потеряла свою целостность.

В принципе, впечатления чем-то напоминают игру на 144-Гц мониторах, однако там такого удается добиться только при очень мощных GPU, готовых обеспечить больше 120 кадров в секунду. NVIDIA G-Sync дает тот же эффект от 30 fps плюс действительно исключает разрывы и фризы изображения.

Тем не менее без минусов технология все же не обошлась. Главные проблемы G-Sync – она дружит только с GeForce и не работает на старых мониторах, требуя покупки специальной модели, оборудованной чипом NVIDIA. А это минимум 25 000 рублей из нашего с вами кармана. Кроме всего прочего, свинью подложила AMD, которая утверждает, что ее FreeSync делает все то же самое, но работает на стандартах DisplayPort 1.2, а следовательно, никак не влияет на финальную цену дисплея. Кто тут правее, покажет время. Пока можем сказать лишь одно: если вы собрались менять монитор и есть деньги, G-Sync мы без сомнений рекомендуем к покупке.

Стоит ли его пробовать на ASUS RoG Swift PG278Q? Сложный вопрос. С одной стороны, монитор очень крут. Отличная матрица, хорошее по меркам TN качество изображения, большое разрешение, полезные игровые функции. С другой же – всего один видеовход и ужасающий ценник в 60 000 рублей. ● *Кирилл Данилов*

ПЛЮСЫ

+ поддержка G-Sync
+ большая диагональ
+ развертка 144 Гц
+ удобное меню
+ игровые функции GamePlus
+ матовое покрытие экрана
+ удобная подставка

МИНУСЫ

– высокая цена
– повышенные требования к железу
– всего один вход

КИНОТЕАТР С СОБОЙ

Тестирование планшета Lenovo Yoga Tablet 2 Pro со встроенным проектором

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Формфактор:** моноблок
- **Операционная система:** Android 4.4 KitKat
- **Дисплей:** 13,3 дюйма (2560x1440), IPS
- **Процессор:** Intel Atom Z3745 (4 ядра, до 1,86 ГГц)
- **Оперативная память:** 2 ГБ
- **Встроенная память:** 32 ГБ
- **Карты памяти:** micro-SD до 64 ГБ
- **Камеры:** фронтальная (1,6 Мп), основная (8 Мп, F2.2, автофокус)
- **Связь:** LTE 1/2/3/4/5/7/8/20 (опционально)
- **Беспроводные модули:** Wi-Fi 802.11n, MIMO, Bluetooth 4.0
- **Проектор:** DLP (со светодиодным источником света, 35 люмен, 854x480)
- **Разъемы:** micro-USB, 3,5-мм джек, micro-SIM,
- **Аккумулятор:** 9600 мАч
- **Размеры:** 33,3x1,3x22,3 см
- **Вес:** 950 г
- **Цена на август 2015 года:** 30 000 рублей ($465)

Несомненно, планшет очень хорошая и удобная штука! Посерфить в интернете? Нет проблем. Поиграть в метро? Да пожалуйста! Посмотреть фильм в самолете? Проще простого! Почти любая современная таблетка умеет делать все перечисленное. Но вот как производителю выделить свое устройство среди однотипных конкурентов… Правильно – придумать нечто такое, что другим и не снилось. Именно так поступила **Lenovo**, встроив в **Yoga Tablet 2 Pro** пикопроектор.

Внимание

Впрочем, при первом знакомстве новинка впечатляет вовсе не проектором, а размерами. Yoga Tablet 2 Pro – редкий зверь с экраном аж в 13,3 дюйма! А это значит, он аж на девять сантиметров длиннее и на пять с лишним шире iPad Air 2. Внушает и вес – 950 граммов. Честно скажем, во времена ультратонких и легких планшетов, а также повального засилья 7- и 8-дюймовых таблеток смотрится Lenovo более чем внушительно.

Усиливает эффект дизайн. Корпус собран из серебристого пластика и выделяется наличием цилиндрического бочонка у основания. В нем расположилась акустика **JBL**, аккумулятор, ползунок регулировки резкости и прочная алюминиевая подставка. Лицевая сторона прикрыта защитным стеклом, а дисплей обрамлен толстенькой полосой из черной пластмассы, в верхней части которой сидит объектив камеры на 1,6 Мп.

Оборотная часть покрыта ребристым пластиком и несет немалую полезную нагрузку – небольшой сабвуфер мощностью 5 Вт (от JBL), основной модуль камеры на 8 Мп (без вспышки), слот под карту памяти, а также фиксатор подставки. На левом торце выстроились 3,5-мм джек, «питание», micro-USB и качелька громкости. На противоположном краю место занято объективом проектора, кнопкой его включения и отверстием микрофона.

Отдельного упоминания заслуживает металлическая подставка. Она вмонтирована в корпус и раскрывается на 180 градусов. Ход у пластины тугой, и она отлично удерживает таблетку в заданном положении. Можно чуть приподнять планшет во время чтения, поставить его вертикально на столе при просмотре фильмов или вообще повесить на стену через специальное отверстие для гвоздика. В общем, вариантов масса и они действительно работают.

В работе

Понравился нам в Yoga Tablet 2 Pro экран – 13,3-дюймовая IPS-матрица разрешением 2560x1440 точек и плотностью пикселей 220 ppi. Изображение яркое, контрастное, цвета насыщенные и натуральные. Углы обзора также не подкачали, смотреть фильм в компании

и лежа на диване – одно удовольствие. Причем заняться этим можно и на улице: дисплей не блекнет и даже дружит с перчатками, реагируя на касания до десяти пальцев одновременно. Из недостатков отметим лишь передачу черного, он тут ближе к серому.

А вот с защитным стеклом Lenovo промахнулась. Грязными руками его лучше не трогать: отпечатками обрастает вмиг, чем напоминает предмет из дактилоскопической лаборатории. Что касается прочности, то за время теста царапин не появилось – очень обнадеживающий результат.

Работает Yoga Tablet 2 Pro под управлением **Android 4.4** (обещан апгрейд до «пятерки»), сдобренной фирменной оболочкой. Изменений в ней много. Так, классическое меню со списком всех приложений отсутствует. После закачки программы отправляются в заранее приготовленные папки-категории (игры, социальный софт, системные), которые не могут быть удалены или переименованы. При этом по завершении загрузки, выполнявшейся в фоновом режиме, планшет прерывает все, что делает пользователь, дабы разместить скачанную новинку в определенную папку. Такое поведение сначала удивляет, потом некисло раздражает.

Другой, не менее интересной особенностью является мультиоконный режим. Одновременно на огромный экран можно вывести информацию с четырех приложений. Штука удобная, но работает только со встроенными программами.

Еще один момент: система быстрого доступа, которую в Lenovo, похоже, подсмотрели у Apple. Все уведомления в Yoga Tablet 2 Pro скрыты за верхней шторкой. А непосредственно управление всякими Wi-Fi, Bluetooth и подсветкой отправлено в нижнее всплывающее меню. В нем же обосновалась специальная «смарт-панель», позволяющая установить режим отображения данных на экране, а также выбрать цветовой баланс и музыкальный профиль.

Камера

Что же касается начинки, то она необычна. За работу отдувается четырехъядерный **Intel Atom Z3745** частотой 1860 МГц и встроенной графикой **Intel HD Graphics**. Для хранения оперативной информации выделено 2 ГБ LPDDR3, а для постоянной – целых 32 ГБ (доступно около 11 ГБ). На деле цифры выливаются в комфортную и плавную работу – никаких подтормаживаний, быстрый запуск приложений, беспроблемное чтение тяжелых страниц во встроенном браузере. С играми тоже все гладко: Asphalt 8: Airborne, Despicable Me: Minion Rush и другие хиты игровой индустрии идут плавно и без намеков на лаги.

Вторичные функции соответствуют уровню основного железа. Так, камеры полностью выполняют возложенные на них задачи. Фронтальное око отлично справляется с видеосвязью или созданием селфи. Основной же объектив, оснащенный автофокусом, выдает снимки неплохого качества разрешением до 3264x2448.

С внешним миром планшет связывается при помощи Wi-Fi 802.11n, Bluetooth 4.0 или LTE (опция). С «синим зубом» и «вафлей» у нас проблем не возникло, а вот работу LTE проверить не удалось, в нашей версии модуль отсутствовал.

Отдельно отметим аудиосистему. Динамики вкупе с сабвуфером поют очень бодро и громко. Уверенно отыгрываются не только верха, но и середина, чего для воспроизведения рева двигателя или воя полицейских сирен в играх более чем достаточно. Музыку слушать тоже, в общем-то, приятно. Конечно, со стационарными системами акустику не сравнить, но большинство планшетов она обходит на раз-два, да и просмотр кинофильма в компании друзей не требует хоть какого-нибудь напряжения.

Мотор!

Пришло время рассказать о главной фишке – встроенном в основание-бочонок пикопроекторе. Он выполнен по микрозеркальной технологии **DLP** со светодиодным источником света и позволяет проецировать изображение с разрешением WVGA (854x480) на любую ровную поверхность. Максимальный световой поток составляет 30-35 люмен, чего достаточно для создания картинки исключительно в условиях затемнения (глубокий вечер или ночь). Минимальная дистанция проекции – 30 см, максимальная не установлена, но на практике это не более 2-2,5 метров (при большем отдалении быстро теряется резкость и насыщенность). Таким образом, максимальная диагональ, пригодная для просмотра, у нас составила около 55 дюймов. Следует отметить, что в режиме проектора планшет просто дублирует экран на стене, а соответственно, не накладывает никаких ограничений на приложения – хочешь фильмы смотри, хочешь играй.

Включается и настраивается все за десять секунд: утопил кнопку на правой грани, настроил фокусное расстояние с помощью ползунка – и вуаля. Картинка успешно отображается и на цветастой стене, и на покрашенном в белый деревянном потолке, и даже на русской печи. Стоит ли игра свеч? Однозначно да. Изображение проектор выдает в меру яркое и четкое. Не телевизор, конечно, но на «посмотреть кино на даче» хватает с головой. Причем, что приятно, аккумулятор в этом режиме живет примерно семь часов.

Каков же финальный итог? Он у нас следующий. Для тех, кто привык воспринимать планшет как «трудягу, который всегда со мной», новинка не подойдет. Она слишком большая, тяжелая, да и не особо удобная в управлении. А вот как переносной мультимедийный центр она хороша. Огромный экран, мощный аккумулятор, функциональная и действительно удобная подставка, ну и, конечно же, встроенный проектор, отлично зарекомендовавший себя во время поездок на природу. Стоит ли все это 30 000 рублей? Определенно, ведь в списке преимуществ также значатся мощное железо, классный звук и высокий уровень сборки. ● *Кирилл Данилов*

ПЛЮСЫ

+ встроенный проектор
+ качественный экран
+ качественный звук
+ практичная подставка
+ высокая производительность

МИНУСЫ

– средняя камера
– размеры и вес
– высокая цена

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

- Раздел «Дешево и сердито» подорожал до 25 000 рублей и лишился одного процессорного ядра, получив в базовой комплектации **AMD Athlon II** и видеокарту **MSI N750TI-2GD5/OCV1** на базе **GeForce GTX 750 Ti**. Апгрейд делает систему гораздо вкуснее – в пару к **AMD Athlon II X4 860K** можно поставить **ASUS R7360-OC-2GD5** с новым GPU **ASUS Radeon R7 360**.

- Несмотря на увеличение бюджета, в «Накопил» нам пришлось откатиться по процессору и видеокарте до **Intel Core i3-4160** и **Sapphire Dual-X R9 270X 2G D5** соответственно.

- «Все на максимум» трудно назвать бюджетной конфигурацией, тем не менее в ней почти нет нового железа. В бой идут проверенные временем **Intel Core i5-4590** и **Gigabyte GV-N970IXOC-4GD** с чипом **GeForce GTX 970**.

- «Займи, но купи» в этом плане гораздо интереснее. Материнская плата игровой серии **ASUS MAXIMUS VII RANGER** уже не кажется излишеством. А видеокарта **Gigabyte GV-R939G1 GAMING-8GD** с 8 ГБ GDDR5 – необходимость для тех, кто хочет играть в некстген без тормозов.

- «Мечта» переводится на Socket LGA2011 и из-за этого вполне предсказуемо дорожает. Зато с такой процессорной производительностью ближайшие несколько лет можно будет менять лишь видеокарты.

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 25 ДО 30 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: AMD Athlon II 370K (Richland, 3 ядра, Socket FM2, 4 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 1 МБ)	2860 ($44,3)
Кулер: Deepcool BETA 40 (алюминий + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 30 дБ)	550 ($8,5)
Материнская плата: MSI A68HM-P33 (ATX, Socket FM2+, AMD A68H, 2x DDR3-1333/2133 МГц до 32 ГБ, PCIe x16, 3x PCIe x1, 4x SATA Rev. 3, PS/2, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, аудио)	3080 ($47,8)
Память: 2x 2 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial CT25664BA160B	2200 ($34)
Видеокарта: MSI N750TI-2GD5/OCV1 (NVIDIA GeForce GTX 750 Ti, 1059-1137/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	8745 ($135,6)
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3630 ($56,3)
Корпус: EZCool NW-725B (ATX, 92 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1760 ($27,3)
Блок питания: Deepcool Explorer DE430 (430 Вт, 120 мм, 24-pin, 4-pin, 3x SATA, 3x MOLEX, 6+2-pin)	1595 ($24,7)
Системный блок:	24 420 ($378,6)
Замена ЦП: AMD Athlon II X4 860K (Kaveri, 4 ядра, Socket FM2+, 3,7-4,0 ГГц, L1-кэш 256 КБ, L2-кэш 4 МБ)	2035 ($31,6)
Замена видеокарты: ASUS R7360-OC-2GD5 (AMD Radeon R7 265, 1070/6500 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1265 ($19,6)
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial CT51264BA160BJ	1650 ($25,6)
Замена кулера: TITAN TTC-NK35TZ/RPW(KU) (алюминий + медь, 95 мм, 900-2600 об/мин, 10-27 дБ)	1100 ($17)
Со всеми наворотами:	30 470 ($472,4)
Мышь: A4Tech Bloody V8 (3000 dpi, проводная)	1320 ($20,5)
Клавиатура: A4Tech X7-G700 (проводная, 110 клавиш)	1045 ($16,2)
Колонки: SVEN SPS-607 (2.0, 2x 3 Вт, 80-18 000 Гц)	1375 ($21,3)
Монитор: BenQ GL2250HM (TN, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	9240 ($143,3)
С периферией:	43 450 ($673,6)

НАКОПИЛ!

ОТ 35 ДО 45 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-4160 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	8580 ($133)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200 (алюминий + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 30 дБ)	880 ($13,6)
Материнская плата: Gigabyte GA-P85-D3 (ATX, Socket LGA1150, Intel B85, 4x DDR3-1333/1600 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 4x PCI, 4x SATA Rev. 3, 2x SATA 2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, HDMI, COM, аудио)	4950 ($76,7)
Память: 2x 2 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial CT25664BA160B	2200 ($34,1)
Видеокарта: Sapphire Dual-X R9 270X 2G D5 (AMD Radeon R9 270X, 1020/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	11 660 ($180,8)
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3630 ($56,3)
Корпус: EZCool NW-725B (ATX, 92 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1760 ($27,3)
Блок питания: Deepcool Explorer DE530 (530 Вт, 120 мм, 24-pin, 4-pin, 4x SATA, 3x MOLEX, 6+2-pin)	1595 ($24,7)
Системный блок:	35 255 ($547)
Замена ЦП: Intel Core i3-4370 (Haswell, 2 ядра, Socket LGA1150, 3,8 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 4 МБ)	3850 ($60)
Замена видеокарты: ASUS STRIX-R7370-DC2OC-2GD5-GAMING (AMD Radeon R7 370, 1050/5600 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	1320 ($20,4)
Замена памяти: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial CT51264BA160BJ	1650 ($25,6)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3080 ($47,8)
Со всеми наворотами:	45 155 ($700)
Мышь: Oklick 735G Interceptor (2400 dpi, проводная)	1100 ($17)
Клавиатура: Genius G235 (проводная, 112 основных + 8 дополнительных клавиш)	1155 ($18)
Колонки: JetBalance JB-344 (2.0, 2x 12 Вт, 65 дБ, 20-20 000 Гц)	1980 ($30,7)
Монитор: Acer G246HLAbd (LED, TN, 24 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	10 450 ($162)
С периферией:	59 840 ($928)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 50 ДО 60 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-4460 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,2-3,4 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	14 300 ($221,7)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200 (алюминий + медь, 92 мм, 900-2200 об/мин, 30 дБ)	880 ($13,6)
Материнская плата: ASUS Z97-K (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1333/3200 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, 2x PS/2, 2x USB 3.0, 4x USB 2.0, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	7370 ($114,3)
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial CT51264BA160BJ	3850 ($59,7)
Видеокарта: ASUS STRIX-GTX960-DC2-2GD5 (NVIDIA GeForce GTX 960, 1126-1178/7010 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	15 950 ($247,3)
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3630 ($56,3)
Корпус: EZCool NW-725B (ATX, 92 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	1760 ($27,3)
Блок питания: Aerocool VP-550 (550 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	3245 ($50,3)
Системный блок:	50 985 ($790)
Замена корпуса: Aerocool GT Advance (ATX, 2x 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	770 ($11,9)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N960WF2OC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 960, 1241-1304/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	1540 ($23,9)
Дополнительная память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial CT51264BA160BJ	3850 ($59,7)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3080 ($47,8)
Со всеми наворотами:	60 225 ($934)
Мышь: A4Tech Bloody Sniper ZL5 (8200 dpi, проводная)	1870 ($29)
Клавиатура: Logitech G103 (проводная, 111 + 7 дополнительных клавиш)	1760 ($27,3)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70-22 000 Гц)	2145 ($33,3)
Монитор: LG 24MP56HQ-T (LED, AH-IPS, 23,8 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), HDMI)	11 770 ($182,5)
С периферией:	77 770 ($1205)

ДОЛЛАРЫ

В прошлом месяце мы основательно перелопатили «Разумный компьютер», сменив как стиль, так и наполнение таблиц. Сегодня у нас еще одно крупное и серьезное изменение: все цены теперь дублируются в долларах США. Мы долго этого избегали, однако суровая реальность диктует свои условия. Железо очень сильно завязано на иностранную валюту, а ее курс в России меняется с такой скоростью, что к выходу номера часть информации теряет свою актуальность. Теперь такого больше не будет. Беря в руки журнал, вы будете видеть цены в рублях на момент подготовки материала, а также, в скобках, эквивалент в долларах США, который можно помножить на текущий курс и получить реальные цены.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны
на 10.08.15, по курсу
$1 = 64,5 рублям.

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 65 ДО 75 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-4590 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,3-3,7 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	15 950 ($247,3)
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 26,1 дБ)	1650 ($25,6)
Материнская плата: ASRock Z97 Extreme3 (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1066/3100 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, S/PDIF, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	8140 ($126,2)
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Crucial Ballistix Elite BLE2CP4G3D1608DE1TX0CEU	5390 ($83,6)
Видеокарта: Gigabyte GV-N970IXOC-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1076-1216/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	23 870 ($370)
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3630 ($56,3)
Корпус: Thermaltake Versa H23 CA-1B1-00M1NN-01 (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	2190 ($49,5)
Блок питания: HIPRO HPC600W-Active (600 Вт, 120 мм, 24+4+4-pin, 6x SATA, 3x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3850 ($59,7)
Системный блок:	65 670 ($1018)
Замена ЦП: Intel Core i5-4690 (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,5-3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	660 ($10,2)
Замена видеокарты: Gigabyte GV-N970G1 GAMING-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1178-1329/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	1100 ($17)
Дополнительная память: 2x 4 ГБ DDR3-1600 МГц Ballistix Elite BLE2CP4G3D1608DE1TX0CEU	5390 ($83,6)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3080 ($47,8)
Со всеми наворотами:	75 900 ($1177)
Мышь: Logitech G402 (4000 dpi, проводная)	3465 ($53,7)
Клавиатура: Logitech Gaming Keyboard G105 (проводная, 114 основных + 10 дополнительных клавиш, подсветка)	3080 ($47,8)
Колонки: Microlab FC330 (2.1, 2x 16 + 24 Вт, 35-20 000 Гц)	5225 ($81)
Монитор: LG 25UM57 (WLED, IPS, 25 дюймов, 2560x1080, 5 мс, 250 кд/м², 1000:1, 2x HDMI)	14 960 ($231,9)
С периферией:	102 630 ($1591)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 80 ДО 95 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-4690K (Haswell, 4 ядра, Socket LGA1150, 3,5-3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 6 МБ)	19 140 ($296,7)
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900-1600 об/мин, 26,1 дБ)	1485 ($23)
Материнская плата: ASUS MAXIMUS VII RANGER (ATX, Socket LGA1150, Intel Z97, 4x DDR3-1333/3200 МГц до 32 ГБ, 3x PCIe x16, 3x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, M.2, PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, S/PDIF, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	10 780 ($167)
Память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Tactical Tracer BLT2CP4G3D1869DT2TXRGCEU	6050 ($93,8)
Видеокарта: Gigabyte GV-R939G1 GAMING-8GD (AMD Radeon R9 390, 1000/6000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	29 150 ($451,9)
Жесткий диск: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	6710 ($104)
Корпус: Thermaltake Versa H23 CA-1B1-00M1NN-01 (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	3190 ($49,5)
Блок питания: HIPRO HPC700W-Active (700 Вт, 135 мм, 24+4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	4367 ($67,7)
Системный блок:	80 872 ($1254)
Замена кулера: Deepcool ICE WARRIOR (алюминий + медь, 120 мм, 500-1500 об/мин, 17,8-27,6 дБ)	1705 ($26,4)
Замена корпуса: Zalman Z9 U3 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, 2x USB 3.0, аудио, реобас)	1925 ($29,8)
Дополнительная память: 2x 4 ГБ DDR3-1866 МГц Crucial Ballistix Tactical Tracer BLT2CP4G3D1869DT2TXRGCEU	6050 ($93,8)
Установка SSD: 120 ГБ Silicon Power S60 SP120GBSS3S60S25 (SATA Rev. 3, запись – 500 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	4730 ($73,3)
Со всеми наворотами:	95 282 ($1478)
Мышь: Logitech Proteus Core G502 (12 000 dpi, проводная)	4840 ($75)
Клавиатура: Roccat Isku (проводная, 123 основных + 20 дополнительных клавиш, подсветка)	5390 ($83,6)
Колонки: Microlab FC530 (2.1, 2x 15 + 24 Вт, 75 дБ, 20-20 000 Гц)	5500 ($85,3)
Монитор: BenQ GW2760HS (VA, 27 дюймов, 1920x1080, 4 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	17 930 ($278)
С периферией:	128 942 ($2000)

МЕЧТА

ОТ 100 ДО 140 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

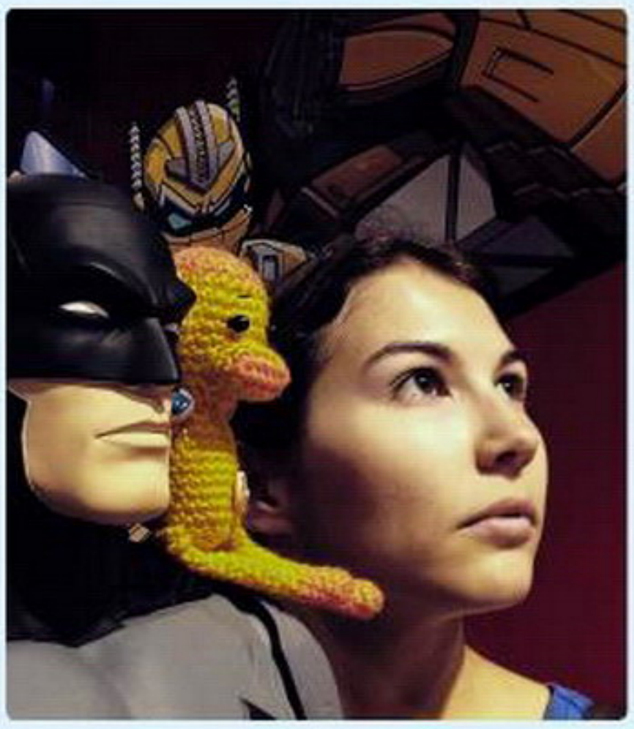
ЦП: Intel Core i7-4820K (Ivy Bridge-E, 4 ядра, Socket LGA2011, 3,7 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 10 МБ)	23 760 ($368,4)
Кулер: GlacialTech Igloo H46 PWM (алюминий + медь, 120 мм, 800-1600 об/мин, 31 дБ)	2860 ($44,3)
Материнская плата: Gigabyte GA-X99-UD3 (ATX, LGA2011-v3, Intel X99, 4x DDR4-1333/3000 МГц до 32 ГБ, 4x PCIe x16, 3x PCIe x1, 10x SATA Rev. 3, SATA Express, M.2, 2x PS/2, 6x USB 3.0, 4x USB 2.0, S/PDIF-out, LAN, аудио)	16 390 ($254,1)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA	7700 ($119,3)
Видеокарта: Gigabyte GV-N980G1 GAMING-4GD (NVIDIA GeForce GTX 980, 1228-1329/7000 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	36 630 ($567,9)
Жесткий диск: 1 ТБ WD Caviar Blue WD10EZEX (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3630 ($56,3)
Корпус: Thermaltake Versa H23 CA-1B1-00M1NN-01 (ATX, 120 мм, USB 2.0, USB 3.0, аудио)	3190 ($49,5)
Блок питания: HIPER K700G (700 Вт, 135 мм, 24+4+4-pin, 8x SATA, 6x MOLEX, 2x 6+2-pin, FDD)	5830 ($90,4)
Системный блок:	99 990 ($1550)
Замена видеокарты: MSI GTX 980TI 6GD5 (NVIDIA GeForce GTX 980 Ti, 1000-1076/7010 МГц, 6 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	20 020 ($310,4)
Дополнительная память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA	7700 ($119,4)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Barracuda ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3080 ($47,8)
Установка SSD: 240 ГБ Silicon Power S80 SP240GBSS3S80S25 (SATA Rev. 3, запись – 500 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	7535 ($116,8)
Со всеми наворотами:	138 325 ($2144)
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, беспроводная)	4785 ($74,2)
Клавиатура: Logitech G910 Orion Spark (проводная, 125 основных + 21 дополнительных клавиш, подсветка)	11 880 ($184,2)
Колонки: SVEN Royal 1R (2.0, 2x 35 Вт, 40-27 000 Гц)	7205 ($111,7)
Монитор: ASUS VN289Q (WLED, VA, 28 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио 2x 2 Вт)	22 330 ($346,2)
С периферией:	184 525 ($2861)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3-3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	85 580 ($1326,8)
Кулер: CBO Cooler Master Nepton 280L (медь, 2x 140 мм, 800-2000 об/мин, 39 дБ)	8910 ($138,2)
Материнская плата: ASUS RAMPAGE V EXTREME/U3.1 (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3300 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, Thunderbolt, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	37 950 ($588,4)
Память: 8x 8 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK32GX4M4B3000C15	79 200 ($1227,9)
Видеокарты: 2x Gigabyte GV-NTITANXD5-12GD-B (NVIDIA GeForce GTX TITAN X, 1000-1075/7010 МГц, 12 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	166 540 ($2582)
SSD: 800 ГБ Intel S3610 Series SSDSC2BX800G401 (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	59 400 ($920)
Жесткие диски: 2x 6 ТБ Seagate Enterprise ST6000NM0024 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 128 МБ) в режиме RAID1	54 780 ($849,3)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	28 930 ($448,5)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	16 500 ($255,8)
Блок питания: Thermaltake Toughpower XT Gold 1475W (1475 Вт, ATX, 140 мм, 24+8+4+4-pin, 16x SATA, 6x MOLEX, 8x 6+2-pin, FDD)	20 020 ($310,4)
Клавиатура + мышь: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 дополнительных клавиш, USB-хаб, подсветка); Razer DeathAdder 2015 Chroma (5 кнопок, 10 000 dpi, оптическая, проводная)	16 390 ($254)
Звуковая карта: Creative Sound Blaster ZxR (24 бит, 192 кГц, 124 дБ)	39 930 ($619,1)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35-20 000 Гц)	234 795 ($3640,2)
Мониторы: 3x LG 34UC97 (AH-IPS, 34 дюйма, 3440x1440, 5 мс, 300 кд/м², 1000:1, 2x HDMI, DisplayPort, 2x Thunderbolt, USB-хаб, аудиовыход, аудио)	854 865 ($13 254)
Со всеми наворотами:	

Почта «Игромании»



Полина **Малахова**

Привет, котяточки! Под чутким руководством нового главреда «Игромания» меняется: одни рубрики уходят, другие – возвращаются, но в ином виде. Вот и слегка изменившийся раздел почты вновь красуется на страницах любимого журнала. Обещаем быть искренними, но лаконичными – и очень ждем ваших писем на post@igromania.ru. Задавайте вопросы авторам и редакторам, а мы уж постараемся вытащить из них всю правду!

Алексей **Пилипчук**

Всем привет! Рады видеть вас на страницах возрожденной «Почты». Пока мы еще только привыкаем к новым ролям, ведь, честно говоря, это немного волнительный момент. Я, например, отлично помню, как зачитывался ответами Алексея Макаренкова и Светланы Померанцевой. А теперь сам оказался на их месте. Но мы с Полиной полны решимости сделать новую «Почту» даже лучше прежней. Все, что для этого нужно, – ваши письма. Размышляйте на философские темы, придумывайте интересные вопросы, а мы попробуем дать на них не менее занимательные ответы.

ПИСЬМО №1

Я давно интересуюсь игровой индустрией. И всегда было принято считать, что в игры играют, чтобы расслабиться, отдохнуть от трудовых будней. Но в последнее время я стал чаще замечать, что люди начали не расслабляться в играх, а, наоборот, напрягаться. Мы переживаем за статистику, бывает, потеем во время трудных матчей или уровней. Так ли это, или я ошибаюсь? Если так, то почему это происходит? Хотелось бы узнать мнение «Игромании». – Альберт САХАПОВ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

А почему же «всегда было принято»? Сколько себя помню, игры отличались тем, что бросали нам вызов. Вспомните старые проекты: разве **Baldur's Gate** помогал расслабиться? А **Gorky 17**? А **Disney's Aladdin** или первый **Hitman**? Примеров уйма, и все они запоминались в том числе и тем, что мастерски уничтожали нервные клетки. А квесты подбрасывали настолько трудные задачки, что без описания прохождения вообще можно было с ума сойти!

И только в последние годы ситуация начала меняться. Средний возраст игроков увеличился, и издатели, понимая, что аудитория больше не располагает кучей времени на игры, стали внимательнее относиться к балансу сложности. Маятник качнулся в другую сторону, на первый план вышли сюжет, идеи, режиссура и смысл.

Но и хардкорные проекты никуда не делись! Вспомните **Dark Souls** или **Super Meat Boy**. На мой взгляд, игры наконец стали именно такими, какими должны быть, – разнообразными, сложными и легкими. И это хорошо.

ПОЛИНА МАЛАХОВА

А я вот с Альбертом совершенно согласна! Игры как художественные произведения должны в первую очередь приносить удовольствие. Я всегда ценила в них эстетическую составляющую – визуальный стиль, атмосферный мир, волнующий сюжет и необыкновенных героев, которым невозможно не сопереживать. Однако некоторые воспринимают игры иначе – как спорт, – и как раз они стремятся быть «быстрее, выше, сильнее», сами себе бросают вызов и пытаются достойно на него ответить. Я считаю, что в жизни у нас и так немало трудностей, поэтому для меня «игры как отдых для души» – более близкая позиция.

ПИСЬМО №2

Дорогая «Игромания», в связи с возрождением почты (что не может не радовать) хочу спросить, были ли за всю богатую историю журнала рецензии, которые вызывали у читателей несогласие с мнением автора или даже бурное недовольство? Если были таковые, то приведите в пример ТОП-3 таких рецензий. Желательно с комментариями авторов данных рецензий. Уверен, что это будет многим интересно. Заранее спасибо! – Михаил АФАНАСЬЕВ

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

Такие резонансные материалы встречаются у любого издания об играх, и мы не исключение. Особенно многим запомнились наши обзоры **Warhammer 40 000: Dawn of War 2 – Chaos Rising, Mafia 2** и **Мор. Утопия**, где мнение редакции и читателей в корне расходилось. Да что там, мнения постоянно расходятся даже внутри редакции! Часть сотрудников «Игромании», например, до сих пор убеждена, что «Мор. Утопия» – настоящий шедевр. А другая от этой игры плюется. Лучше всего на этот счет выскажется наш коллега — редактор Артемий Козлов.

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

Вспоминаю историю с рецензией на перезапуск **Thief**, опубликованную на сайте. Не самый плохой стелс-экшен, но он явно пострадал от затянувшейся разработки и кризиса самоопределения. Мы поставили ему шесть баллов (в журнале – семь), а многие (в основном те, кто в старые Thief не играл) говорили, что это «как минимум восемь», а то и девять баллов.

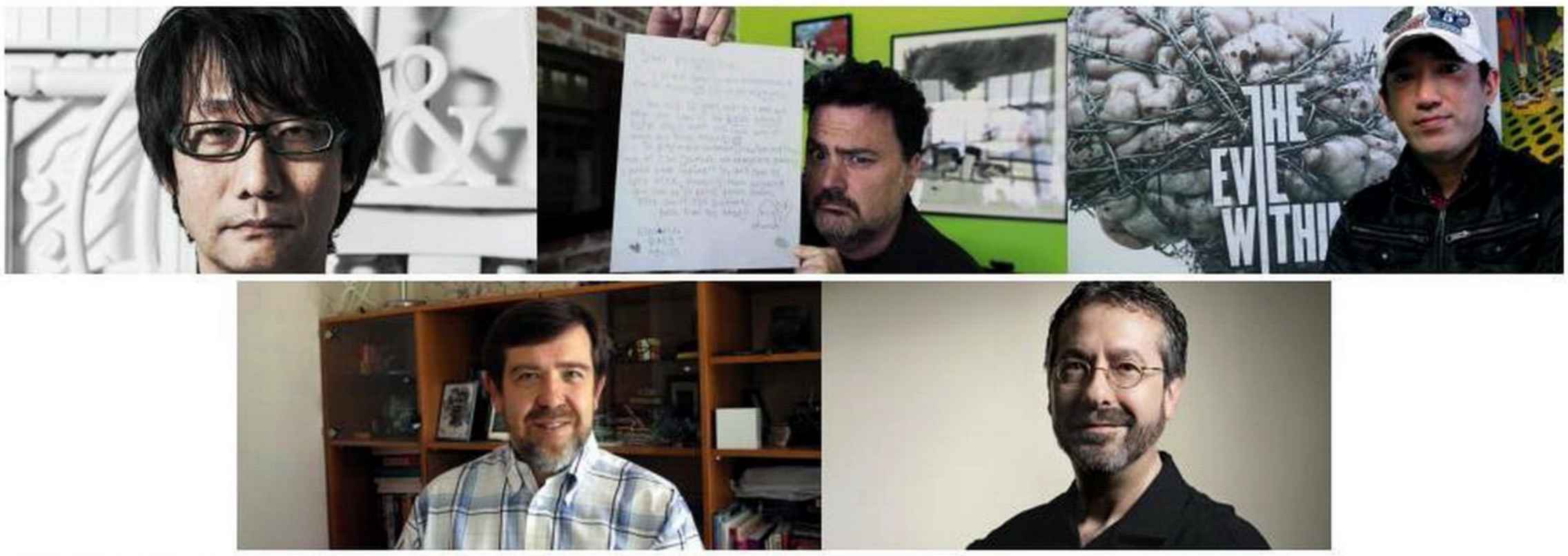
Прошло полгода, про игру все забыли. Теперь эту Thief вспоминают разве что в контексте «а помните ту историю, когда все пошло не так?».

Но, вообще, это совершенно нормально, когда вам нравится игра, которой ставят низкие оценки. Кем бы ни был критик, он не может быть объективен. Никто не может. Каждая рецензия – это прежде всего позиция, и с ней всегда кто-то будет не согласен.

Но какой бы эта позиция ни была, ей обязательно должны сопутствовать аргументы. У меня не раз бывало, что я решал купить игру с низкой (реально низкой) оценкой, ознакомившись с рассказом автора и решив, что в моем случае вся эта ерунда вполне может сработать. Так я познакомился, например, с **Deadly Premonition** (2.0 от IGN, «лучшая плохая игра на свете» от меня).

ПИСЬМО №3

Здравствуйте, дорогая «Игромания». Давно вас смотрю, читаю более одиннадцати лет. Я в некоем поиске себя, меня бросает то в программирование, то в дизайн, то в продажи, то в интернет-маркетинг... Я так и не могу понять, кто я и какому делу



Андрей Загваздин спросил нас, есть ли в игровой индустрии такие люди, как Джеймс Кэмерон в кино, которые своими проектами сильно влияют на индустрию в целом. Мы отвечаем: да, такие люди есть, и немало. Хидэо Кодзима, Тим Шейфер, Сигэру Миямото, Синдзи Миками, Алексей Пажитнов, Уоррен Спектор (на фотографиях слева направо) – все они в свое время выпускали игры, менявшие целые жанры. А ведь это далеко не единственные выдающиеся личности в нашей индустрии.

себя посвятить, этот вопрос очень сильно меня мучает. Мне интересно, как вы поняли, что хотите заниматься играми профессионально, писать о них, брать интервью у разработчиков, издателей? Что вас в конечном счете подтолкнуло к этому, и какой путь вы прошли, прежде чем посвятили себя играм? Как вы поняли, что игры – да, это оно, то самое, и я полностью отдам себя им? Может быть, вам говорили, что игры – это несерьезно, и вам наконец стоит найти нормальную работу? – Денис ГАЛЛЯМОВ

ПОЛИНА МАЛАХОВА

За свое увлечение играми я благодарна одному из «бывших». Так вышло, что мы вместе начали играть, потом я стала завсегдатаем специализированных форумов, познакомилась там с некоторыми авторами и редакторами – и вот, слово за слово, я в личном бложике начала писать об играх. А затем мои тексты заметили ребята с одного портала и пригласили работать в редакции на полной ставке.

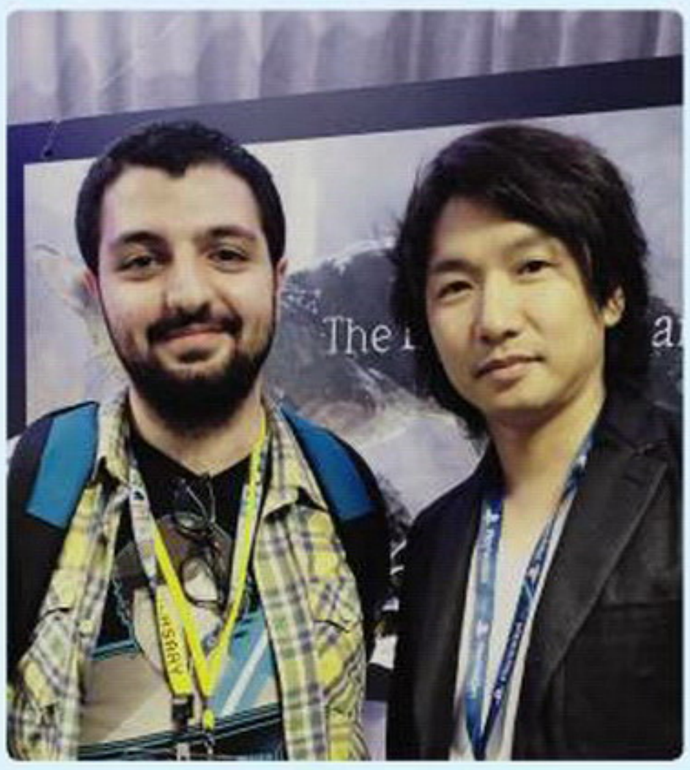
Вывод: делайте то, что любите, и делайте это хорошо. И вам воздастся.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК

А у меня именно благодаря «Игромании» желание заниматься этим и появилось. Мне всегда хотелось создавать свои миры и истории, а когда на глаза попалась рубрика «Игрострой», желание превратилось в мечту.

Журналистикой я увлекся уже потом и совершенно случайно, с бухты-барахты написав маленькую заметку в местную газету. Увидев свою работу на страницах, решил отправить еще. А потом еще. И вот до сих пор не могу остановиться.

Да, на вашем пути всегда будут возникать трудности, но, если вы и правда любите игры, это нисколько не должно вас смущать. Просто подумайте – готовы ли вы ради этого не спать ночами? И выберите из всех специализаций ту, что лучше вам дается и доставляет удовольствие. ■



Все мы полюбили игры по-своему. Например, наш главред Геворг Акопян понял, что игры – это на всю жизнь, после того, как выиграл Sega Mega Drive у Леонида Якубовича в «Поле чудес» и познакомился со всей классикой 16-битных систем. Но желание работать в игровой индустрии в нем появилось только после того, как он стал читателем «Игромании» больше двенадцати лет назад.

Иван Иргискин задал нам вопрос о первых играх наших редакторов. Отвечаем. Артемий Козлов: «Первая, которую помню, – Scorched Earth. Доисторическая предтеча Worms (и потомок Artillery для Apple II), с танками, хардкорной баллистикой и разрушаемым ландшафтом». А вот воспоминания Яна Кузовлева: «По-моему, первой игрой был F29 Retaliator. Затем Doom. А еще я думал, что если на дискете написать название игры, то она там появится».

НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как и раньше, авторов самых интересных посланий мы награждаем призами. В этот раз читатели, написавшие три главных письма этого номера, получат от нас по цифровой копии игры **Victor Vran**.

Свежие письма отправляйте по адресу **post@igromania.ru**. Не забудьте указать тему и постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Все письма в обязательном порядке будут прочитаны, а самые интересные попадут на страницы журнала.

АЛЕКСЕЙ ПИЛИПЧУК ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

В этом номере мы продолжаем экспериментировать с форматом конкурсов. Тест стал более гибким – теперь его условия будут меняться каждый месяц. Творческий конкурс снова уступил место фотопамяти, но немного обновленной. И это далеко не последние изменения, которые произойдут с рубрикой, впереди вас ждет еще много интересного! Ну а пока – удачи!

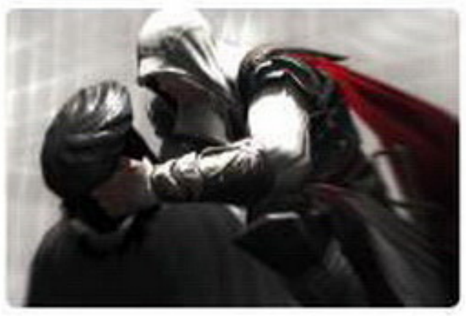
Мозговой штурм

Тест
№09. Сентябрь

УСЛОВИЯ ТЕСТА

*Суть проста: надо ответить на вопросы, выбрав из предложенных вариантов правильные (их может быть несколько). Если вариантов ответа нет, его необходимо написать самому. Ждем ваши ответы по адресу **contest@igromania.ru** до 25 сентября.*

1. В игре **F1 2015** в роли комментаторов выступают…
   А. Джонни Херберт
   Б. Энтони Дэвидсон
   В. Дэвид Култхард
   Г. Мартин Брандл
   Д. Дэвид Крофт
2. Правда ли, что в одно из коллекционных изданий **Dying Light** входил настоящий дом?
   А. Да, все так.
   Б. Нет, врете вы!
3. Как называлась первая игра Эдмунда Макмиллана?
4. Назовите имя жертвы Эцио, изображенной на картинке (9 букв).



5. Угадайте название игры по кусочку скриншота.

6. Укажите название монстра, опираясь на несколько фактов о нем (6 букв): «Слеп, ориентируется на звуки. Издает характерные щелчки. На голове растет гриб».
7. Дайте название локации, изображенной на картинке.

Фотопамять
№09. Сентябрь

ПРАВИЛА

*Глаза – зеркало души. Мы предлагаем вам всего лишь по взгляду назвать имена или псевдонимы игровых персонажей. Не забудьте указать название хотя бы одной игры (для каждого), в которой их можно было увидеть. Ответы принимаются по адресу **foto@igromania.ru** до 25 сентября.*

ПРИЗЫ

Геймерская гарнитура Speedlink Medusa NX Stereo с гибким микрофоном и подавлением шума, большим радиусом движения, небольшим весом и регулируемым оголовьем. (www.grafitec.ru)

ПРИЗЫ

Коврик Zowie G-TF Speed с тройной прошивкой, водоотталкивающей поверхностью и стопроцентной совместимостью со всеми типами мышей. (www.grafitec.ru)

Подведение итогов конкурсов за №07/2015

Тест

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. **Б** (в The Last of Us было три вида зомби)
2. **В** (действие Vice City происходило в 1986 году)
3. **Б** (нет, Эшли не озвучивала героев Borderlands 2)
4. **А** (да, разработчики H1Z1 пообещали восстановить извинившихся читеров)
5. **Г** (цитата взята из Fallout 3)
6. **Б** (скриншот взят из игры Titan Souls)
7. **А** (девушки, погибшие накануне свадьбы, в The Witcher 3 могут стать полуденицами)

ПОБЕДИТЕЛЬ

Дмитрий СУХАНОВ

ПРИЗ

Ультратонкий (7 мм) твердотельный накопитель Radeon R7 240Gb с передовой 19-нм архитектурой NAND (A19), продолжительной работой и лучшим в отрасли временем ожидания. (www.ru.ocz.com)

Сканворд

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Джейми, Дэвид, Нина, Зорг, Алонсо, Айсмен, Филиппа, Алекс, Кипр, Найрин, Хью. По вертикали: Грейдич, Руди, Дагон, Колфилд, По, Корифей, Рю. Ключевое слово: **ведьмак**.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Людмила ФЕДОТОВА

ПРИЗ

Яркие большие наушники Cresyn C260H с микрофоном и пультом управления звонками и громкостью, 38-миллиметровыми динамиками с неодимовыми магнитами и мягкими амбушюрами из искусственной кожи. (www.grafitec.ru)

Видеопамять

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Spec Ops: The Line
2. Torchlight
3. Star Wars: The Force Unleashed
4. Empire: Total War
5. Call of Juarez: Bound in Blood
6. Shattered Horizon
7. The Witcher 3: Wild Hunt
8. Dear Esther
9. Demigod
10. Zeno Clash

ПОБЕДИТЕЛЬ

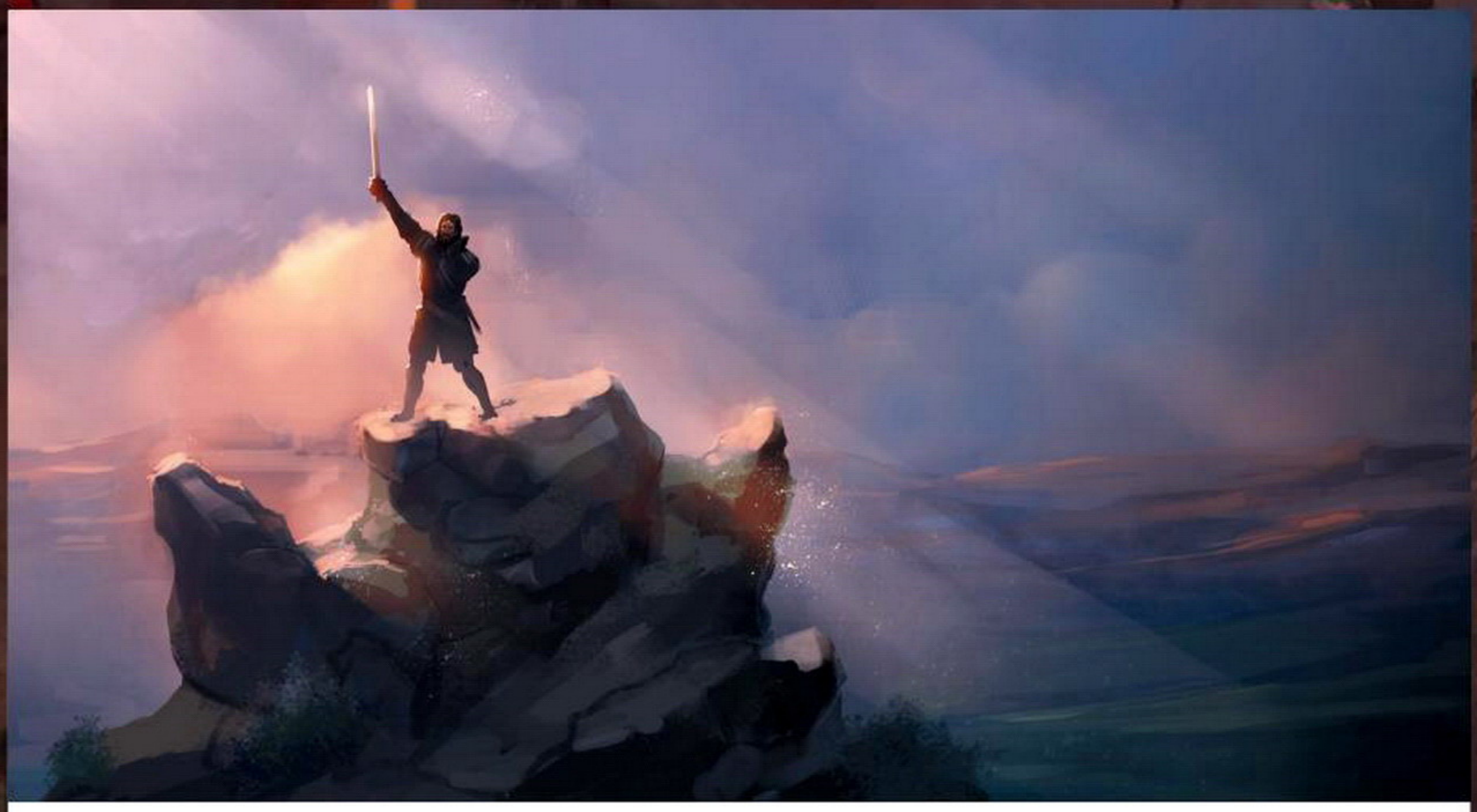
Дмитрий ИВАНОВ

ПРИЗ

Геймерская гарнитура Speedlink Medusa NX Stereo с гибким микрофоном с подавлением шума, большим радиусом движения, небольшим весом и регулируемым оголовьем. (www.grafitec.ru)

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ

В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 09. Сентябрь**»).
Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию и город, в котором вы живете**. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***info@igromania.ru***. Итоги будут подведены в ноябрьском номере журнала.



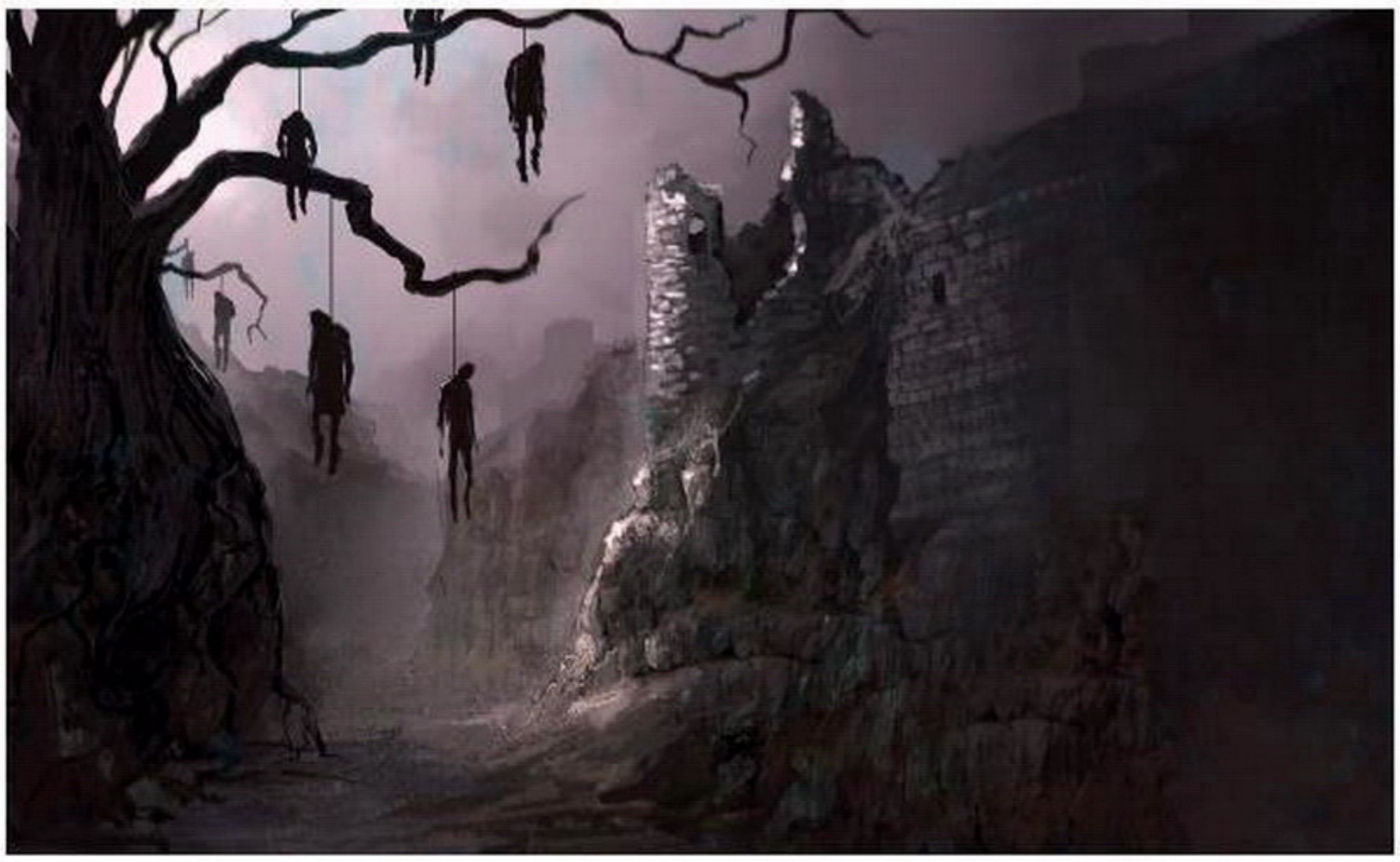
ЗАПУСКАЯ **КАМПАНИЮ**

Директор «Легенд Эйзенвальда» о Kickstarter и Steam Greenlight

«Легенды Эйзенвальда», пожалуй, лучший пример того, как нужно работать с краудфандинговыми платформами в России и на постсоветском пространстве. Директор Aterdux Entertainment Александр Дергай рассказывает о том, как правильно работать с игровым сообществом, в какой момент стоит запускать Kickstarter и почему не стоит бояться возврата денег в Steam.

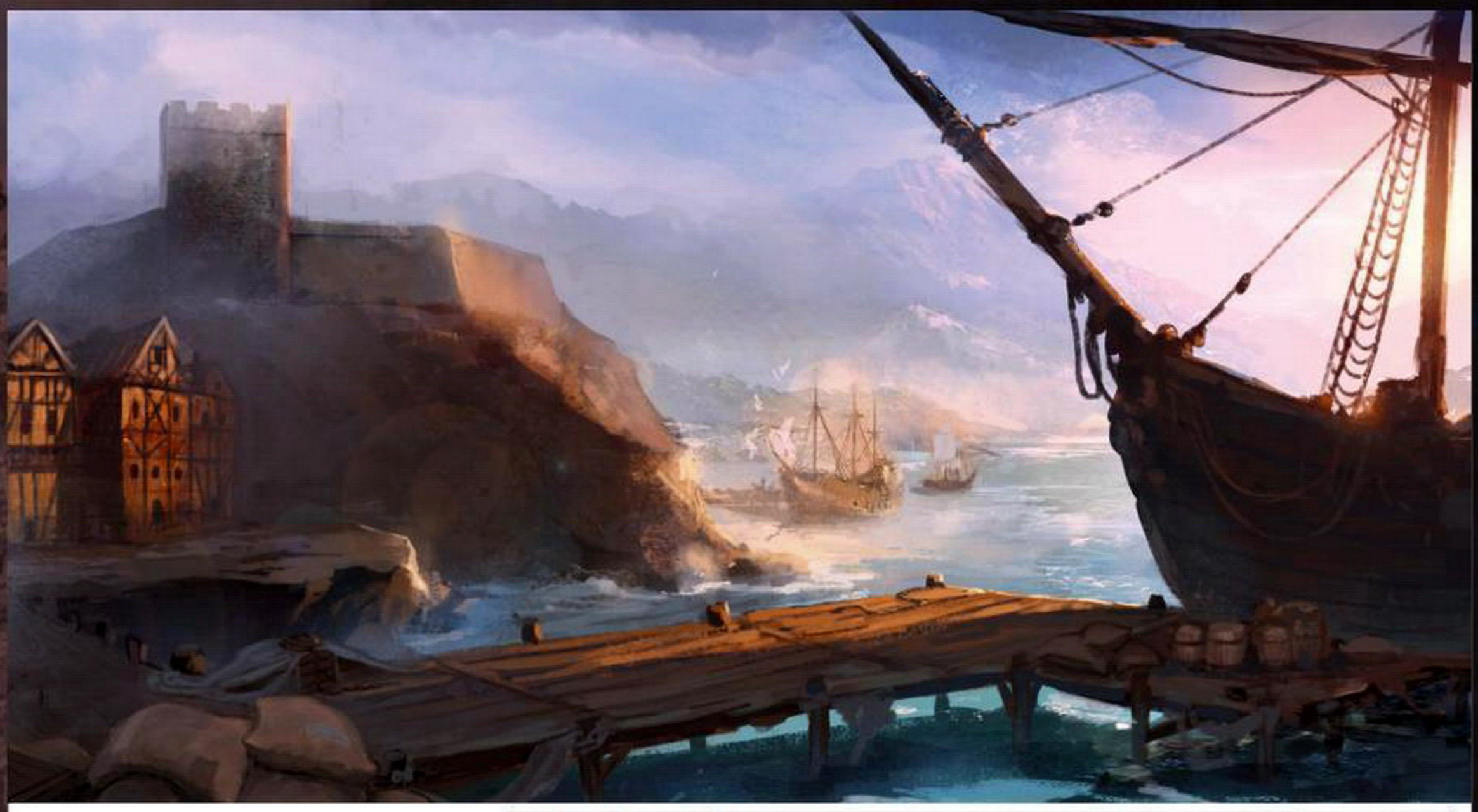
ПОЧЕМУ «ЭЙЗЕНВАЛЬД»?

Мне нравятся сюжетные сложные RPG, а также стратегии. Я очень люблю King's Bounty, хотя и устал от ее системы боя –проходил помногу «Легенду о рыцаре», все последующие серии поменьше. Также у меня вызывает восхищение Disciples 2, в очередной раз прошел ее в прошлом году. Наша первая игра, «Времена Раздора», немного напоминает именно Disciples 2, может, из-за карточной системы боя. «Времена Раздора» долгое время была моей самой любимой игрой, она полностью захватила меня и очаровала. Поэтому я собрал команду разработчиков этой игры заново, чтобы делать своеобразное ее продолжение – «Легенды Эйзенвальда». К слову, «Времена Раздора», сделанная в 2004 году, до сих пор продается, и я надеюсь, что мы однажды сможем перевыпустить ее в Steam.



У нас люди больше любят думать, поэтому им и нравятся игры в жанре King's Bounty. В других проектах часто все упирается в скорость реакции. А пошаговые стратегии позволяют окунуться в атмосферу, думать, планировать. Мне они нравятся больше, так как помимо боев там есть еще и замечательная история, и мир, которые позволяют туда погрузиться и почувствовать себя его частью. Именно возможность погружения в выдуманное средневековье и хотелось реализовать в нашей игре. И, на мой взгляд, нам это удалось.

Больше всего мы впечатлялись Disciples 2 и King's Bounty. Ориентировались именно на них. Если расположить системы боя этих игр на двух разных концах, то наша займет место где-то посередине: не такая сложная, как в KB, и не такая простая, как в D2. Плюс, конечно же, сюжет. В обеих играх он очень эпичный, хочется



играть снова и снова. В каком-то смысле «Легенды Эйзенвальда» – эволюция нашей первой игры, которую я уже упоминал, и на эту нашу разработку мы тоже ориентировались. Несмотря на небольшую известность «Времен Раздора», многие решения там были удачные – и многие из них остались в «Легендах».

А вот серия Heroes of Might and Magic для нашего коллектива как-то закончилась на третьей части. Те изменения, которые появились позднее, да и перемены в собственных пристрастиях заставили меня относиться к этой серии более прохладно. После просмотра видео битвы шестой части я даже не стал играть в саму игру, онлайновых героев не видел.

О KICKSTARTER И РАННЕМ ДОСТУПЕ

По мере работы над игрой нам хотелось сделать больше и больше, и это сумасшествие достигло своего пика во время кампании на «Кикстартере». Тогда мы в качестве дополнительных вещей, к примеру, предлагали игрокам двухэтапный штурм замков, их улучшения и битвы на кораблях. Надо сказать, тогда я сожалел, что игроки проголосовали за другие улучшения, но сейчас этому рад – подобные изменения еще бы затянули выход игры. Когда мы вышли на ранний доступ в октябре 2013-го, мы были все еще в режиме «давайте добавим еще вот это, давайте исправим вот то». Но я рад, что хотя бы к лету 2014-го мы из этого режима вышли и стали уже просто доделывать то, что есть. Когда мы увидели, что игра уже в разработке четыре года (на тот момент; начало работы по игре – январь 2010-го), а мы пока даже не можем сказать, когда выйдем, даже самым последним оптимистам в нашей команде стало понятно, что нововведения пора прекращать.

«Кикстартер» дал очень много, выход на площадку принес нам некоторое признание (мы были первой компанией из всего бывшего СССР, которая успешно собрала деньги на игровой проект), ресурсы и пиар, и мы очень тепло относимся к этой платформе. В то же время та кампания потребовала гигантского напряжения и усилий с нашей стороны. Если и пойдем, я бы предпочел разместить там проект, у которого в финансовом плане уже все более-менее хорошо, чтобы можно было поставить небольшую цель и достигать ее без задействования всей команды.

Если бы в октябре 2013 года у нас были деньги, я бы не стал выводить игру в ранний доступ. Но ситуация была точно такая же, как и в 2012-м перед «Кикстартером», денег совсем не было, и ранний доступ казался неплохим вариантом. За первый месяц в Steam мы продали около 15 тысяч копий, и этих денег нам почти хватило на завершение разработки. Почти – потому что в начале этого года деньги закончились еще раз, но мы нашли инвестора, который высоко оценил нашу игру и команду. Так у нас появились деньги не только на завершение работ, но и на участие в нескольких выставках: в марте мы были в Сан-Франциско на GDC в составе Indie Megabooth и на PAX East в Бостоне, также у нас состоялось несколько встреч с журналистами на E3.

О НЕГАТИВЕ И ВОЗВРАТЕ ДЕНЕГ

Я положительно отношусь к политике возврата средств на Steam. Пока у нас только небольшой процент возвратов с начала запуска этой системы – всего 11%. Это намного лучше, наблюдать за несчастливыми игроками, что пишут негативные обзоры и ведут форумные войны. Особенно это хорошо в таких случаях, когда игрок купил игру, но не посмотрел на минимальные требования к компьютеру или по каким-то причинам вообще не смог запустить игру.

Тем не менее претензии все равно остаются – есть обзоры, где так и пишут, что разработчики всех кинули и свалили с деньгами. Но такие обзоры бывают почти у всех

игр в раннем доступе, и мы здесь не стали исключением. Мы вежливо отвечали таким игрокам, и особых проблем это нам не создало.

Возврат денег также фактически отменяет необходимость делать демоверсию игры. Нас много просили ее сделать, но создавать демо, когда у нас только два программиста, крайне контрпродуктивно по отношению к основной игре. Демоверсии как раз и нужны для того, чтобы посмотреть игру и, если понравится, купить. Теперь же все это можно делать, не разбивая код и контент в игре на две версии. Я читал мнения некоторых других разработчиков, и да, игры с небольшим количеством контента, возможно, могут пострадать. Может быть, «Стиму» следует ввести для них какие-то особые правила. Но для нашей игры это явно не проблема: главная кампания требует около 50 часов плюс есть еще несколько отдельных сценариев.

Так что я считаю, что возможность вернуть деньги всем будет на пользу – и разработчикам, и игрокам. Когда в США появилась возможность возвращать товары в магазины в течение 30 дней, статистика показала увеличение продаж. Думаю, в Steam будет то же самое.

О РАБОТЕ НАД ОШИБКАМИ

При разработке очень большое внимание мы уделяли фидбэку. Например, многих игроков в самом начале раздражало, что в битве нет возможности отступить, а маги и стрелки не ходят вообще. Мы ввели такое изменение, потестировали, запустили его, и оказалось, что в некоторых случаях это очень даже полезно. Мы также научили искусственный интеллект использовать эту возможность, и бои стали несколько интереснее.

Много времени заняло программирование интерфейса заново. Графический редизайн произошел достаточно быстро, но мы сильно недооценили объем работы именно по интерфейсу – его запустили только в августе прошлого года.

Мы и сами знали, что интерфейс не очень хороший. Его делали три разных дизайнера, не доделали до конца; кроме того, с ним были проблемы и в плане программирования. Также его было нелегко менять для различных разрешений монитора. Новый интерфейс не содержит таких недостатков. Было много и других вещей, которые мы поменяли по отзывам. Мы слушали игроков, но это не означает, что мы делали все, что нас просили. Так, некоторым игрокам не нравится, что нельзя бежать куда хочется, например к лучникам, и они предлагали нам переделать систему боя. Но мы придумывали ее долго и весьма тщательно – изменить правила означало бы, что нужно вводить очки движения, а это фактически вернуло бы нас к системе боя из «Героев». Несмотря на то, что нам нравятся «Герои 3» и King's Bounty, хочется сделать бои более динамичными. Мы объясняли недовольным, что этот момент менять не будем. Многие принимали наши аргументы, но были и такие, кто обижался и писал негативные отзывы. Так что нашу позицию в целом можно описать так: у нас есть видение того, какой должна быть игра, мы готовы слушать игроков и делать те изменения, которые близки к нашему видению.

Еще возникали проблемы с сохранениями в игре – правки занимали много времени. Это научило нас эффективно работать еще и с сообществом. Сохранения стабилизировались где-то месяцев десять назад, хотя и не полностью: если мы, скажем, обновляли армии на какой-то карте, то в сохранениях это не отображалось. Несколько раз мы по обращениям игроков преобразовывали их сохранения и отправляли им измененные.

Разработка спецэффектов оказалась тоже довольно трудоемкой. Но в целом больших проблем не было, просто игра очень большая и довести ее из состояния 90-процентной готовности в 100-процентную было тяжело, так как требовалось закрыть большое количество разных мелких задач.

■■■

Чему нас научил проект… Мы не планировали такую долгую разработку, и вообще, как видно из нашей истории, со сроками у нас проблемы. Большие амбиции, разумеется, хорошо, но когда это не подкрепляется ресурсами (в нашей компании семь человек, из них всего два программиста), то амбиции надо сокращать. Долгое пребывание в раннем доступе (хотя мы далеко не рекордсмены, есть и те, кто дольше) позволило исправить огромное количество ошибок в игре, сменить интерфейс, который вызывал нарекания поначалу, ну и самое главное – отзывы игроков позволили сделать геймплей более интересным. ■

ИГРОМИР

ТЕРРИТОРИЯ ИНТЕРАКТИВНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ

www.igromir-expo.ru

1–4 ОКТЯБРЯ 2015

Москва, Крокус Экспо, павильон №1

Билеты на сайте tickets.igromir-expo.ru

0+

Реклама

ОФОРМИ ПОДПИСКУ

ИГРОМАНИЯ С ДИСКОМ ВСЕГО ЗА 180 ₽!*

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

Также подписку можно оформить **в любом почтовом отделении** России по каталогам:

«Роспечать»	«Пресса России»	«Почта России»
36254 — Игромания с DVD	20958 — Игромания с DVD	16753 — Игромания с DVD
80347 — Игромания	38900 — Игромания	12319 — Игромания

Еще один способ — **агентства альтернативной подписки:**

Прессинформ: *pinform.spb.ru* | Урал-Пресс: *ural-press.ru*

16+

*Стоимость одного номера при условии годовой подписки. Доставка оплачивается отдельно.